

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年1月16日
92
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZ
DC期待作
神機世界
EVOLUTION
エヴォリューション
感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作
98十大遊戲新聞
SQUARE表示《FF8》主題曲是爆機關鍵？
請你去試玩立體版《餓狼傳說》
DREAM PASSPORT使用方法
玩嘢別冊
邪道遊戲睇真啲
&
POCKETSTATION 入門手冊
SONY
P.Z
PLAYERS ZONE Vol.11
隨書附送・不另收費
每本港幣35元
4 895011 310929
© SEGA ENTERPRISES,LTD. & ESP, 1998

WKK 王氏港建主辦

SEGA 世嘉

# 世嘉Dreamcast大激賞

1999年1月30日～31日
西九龍中心盛大舉行

TETRIS 4D — 俄羅斯方塊 4D
JULY
哥斯拉 GENERATION
神機世界 EVOLUTION
PEN PEN TRiICELON
SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
戰國 TURB
SONIC ADVENTURE
VIRTUA FIGHTER 3tb
INCOMMING
SEVENTH CROSS

## SEGA RALLY 2 終極時速大比拼

凡於1月16日至24日到西九龍中心購物滿$50即有機會參加。冠、亞、季軍將獲贈世嘉新世代遊戲機Dreamcast及其他豐富獎品。

## 任玩任試 Dreamcast 及 NEO GEO Pocket 多款勁 GAME

SEGA RALLY 2、神機世界EVOLUTION、SONIC ADVENTURE、戰國TURB、VIRTUA FIGHTER 3tb……連串強勁Dreamcast遊戲即時體驗，感受新世代遊戲機帶來的前所未有新感受。

## Dreamcast 超人氣遊戲角色扮演大賽

扮嘢搞嘢開派對，扮得出色即可贏取Dreamcast大獎。歡迎觀眾1月31日到場參觀。

## Dreamcast 超勁新 GAME 優先預展

1999年Dreamcast強打之作率先披露，絕對要先睹為快。

## VIRTUA FIGHTER 3tb 及 SONIC ADVENTURE 繪畫大賽得獎作品展覽及頒獎禮

## 靚靚模特兒敎您玩新 GAME！

### 主辦機構

SEGA DREAMCAST AUTHORISED DISTRIBUTOR：

WKK
WKK王氏港建國際貿易有限公司
查詢電話：2357-8876

### 協辦機構



西九龍中心

GAME PLAYERS
GAME PLAYERS MAGAZINE


GAME PLUS


正文社出版有限公司


SNK



全新的震動感覺
來自
RUMBLE DRIVE
完全對應PlayStation DUAL SHOCK手掣
享受強勁震動毋需電池！
■對應PlayStation DUAL SHOCK手掣、NEGCON及數碼式控制
■雙摩打震動感覺份外逼真
■軚盤回轉角度可隨意調校
■隨意設定按鈕得心應手
■備有多個大型吸盤及螺絲夾子將軚盤緊夾桌上，穩定無比
■10吋軚盤備有特製皮套，重現真實軚盤感覺
■另備波棍插頭，加配波棍感覺更真
■閃燈軚盤氣勢逼人
各大遊戲店迫力登場！！
總代理：嘉榮（國際）電子有限公司
九龍深水埗福華街177D地下（麥當奴對面）
電話：2728 2687／2728 9231　傳真：2728 9331
另有專用波棍可供選購
備有螺絲夾子可將波棍緊夾桌上

如果與Internet為伴是件快樂的事，您為甚麼要拒絕？






# 第九十二號 目錄

遊戲索引(以遊戲性質及筆劃排序)



***感謝MELTINA提供書籍***
***夢回三國掃描製作***




## 遊戲誌編輯推選



## 披露 Sega Rally 2 上網手續



## 新 GAME 介紹



## 攻略一族



## 玩家特區



## 遊戲誌附錄

**隨書附送 不另收費**

附錄 1 緊貼東洋娛樂潮流
PLAYER'S ZONE VOL.11

附錄 2 二大遊戲特輯
裏・家庭遊戲報告書1999
PocketStation 入門手冊


◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、畑山哲哉、酒井明明、超音潛艇
◆封面設計／JOAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

# 優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

## PlayStation 遊戲二合一優惠

**LUNAR SILVER STAR STORY + RUNABOUT**

**只售 HK$150**
**（限售 30 套）**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利




**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

## PlayStation7501 主機連震動手掣

**一減再減 HK$970**
**（限售 30 部）**

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

## NEOGEO CD版拳皇'98大特惠

**奉送日本原裝《拳皇'98》海報**
**限定版 HK$450**
**普通版 HK$299**
**（各限售 30 套）**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

## 二大勁軚大平賣

**FUTIME PSX ANALOG RACING WHELL**
**F-ZERO 3 用軚盤**
**各售 HK$240　（限售 30 部）**

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

## Dreamcast 主機套裝 $50 現金券

**DC 主機 +《SONIC ADVENTURE》遊戲 + VMS 記憶卡 + 變壓火牛**
**凡憑券於本店各分店購買上述 DC 套裝可作 HK$50 使用**
**（限售 30 套）**

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

## Dreamcast 配件大優惠

**Dreamcast S 輸出線　特價 HK$220**
**Dreamcast 手掣　特價 HK$150**
**VISUAL MEMORY 記憶卡　特價 HK$150**

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利




## GAME BOY 狂熱！！

**紅／黃／綠版《寵物小精靈》加送火牛 優惠價 HK$199**
**GAME BOY COLOR（任何顏色）　優惠價 HK$570**
**GAME BOY POCKET 透明紫色　優惠價 HK$255**
**（各限售 30 套）**

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

## FINAL FANTASY VIII 預訂送大禮

**憑券於本店預訂 PlayStation《FINAL FANTASY VIII》（日本版），可獲增原裝 PlayStation 記憶卡盒一個**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

FINAL FANTASY VIII

**新機地**
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

## GAME BOY 遊戲送大禮

**BUBBLE BOBBLE　優惠價 HK$80**
**隨遊戲附送泡泡龍錢箱一個**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

## SATURN 遊戲激減行動

**《ROOM MATE W》　優惠價 HK$340**
**《櫻大戰 帝擊 GRAPH》（附送攻略）　優惠價 HK$280**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利



**新機地**
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

## SATURN 射擊王牌套餐

**VIRTUA GUN 一枝連三大 SATURN 射擊遊戲：**
**VIRTUA COP、VIRTUA COP 2、THE HOUSE OF THE DEAD**
**超特價 HK$298**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

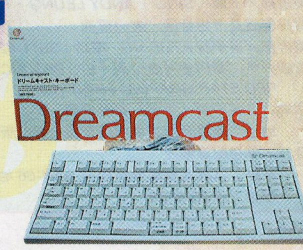


**新機地**
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

## DC 上網必備

**Dreamcast 專用鍵盤**
**特惠價 HK$300**

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 29 日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利




**新機地**
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

# 《遊戲誌》讀者專享福利

# 奪取「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」免費參賽證

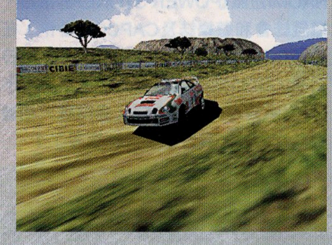
**挑戰 Dreamcast 帶來的終極時速新感受**
**名額只限 100 名！**




「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」即將在1月30日及31日在西九龍中心展開，冠亞季軍均可獲得Dreamcast主機，你是否也想挑戰自己，挑戰終極時速呢？《遊戲誌》就為你提供一個機會，送出100張「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」的參賽證，只要你答中表格中的問題，填妥參加表格，連同一個貼上8角郵票的回郵信封，寄來「遊戲誌」(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓)，信封面註明「SEGA RALLY大比拼」字樣，即有機會奪得參賽證參加比賽。快把握時機，及早行動。







**比賽規則**
- ◆如答中題目的參加者超過100名，本刊將以抽籤方式決定得獎者。
- ◆截止日期：1999年1月20日

**奪取「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」免費參賽證**

**參加表格**

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿ 性別：□男 □女

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）

聯絡地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

*Dreamcast版《SEGA RALLY 2》將於哪一天推出？*

□1月14日 □1月21日 □1月28日

# STREET FAXER II Turbo

BY：JAMES、米奇、古拉拉_B

## DC新作繼續延期

想不到繼《神機世界》及《BLUE STINGER》後，又再有不少DC遊戲宣布延期！其中最受注目的，當然是本來這個星期便已經有得玩的《SEGA RALLY 2》，由原來的1月14日延至1月28日，而原定2月25日推出的《REAL SOUND》亦已延期至3月11日，此外，原定2月發售的《往北去。》延至3月18日、原定1月的《CLIMAX LANDER》延至6月。

不過，亦有些原本未定發售日期的作品是決定了推出日期的，例如《拳皇98》及《莎木》都已定了會在4月推出，而《THE HOUSE OF THE DEAD 2》則定了在3月25日推出。





## WONDERSWAN轉軚搵SCE發行？

BANDAI將會在3月4日推出的新型手提遊戲機「WONDER SWAN」，本來BANDAI是計劃將玩具市場以外的銷售交由SEGA的關連公司SEGAMUSE進行的，但最近卻突然宣布將改為與SCE合作，通過SCE的流通網來銷售，據BANDAI方面表示，這是因為SEGAMUSE提出希望專心在DC的銷售方面，於是他們便決定改為和在PS銷售上有着實積及經驗的SCE合作。




雖然SCE方面仍未有具體的計劃，但似乎正因為這次的合作而檢討是否有可能推出WONDER SWAN的軟件，若然成真的話，相信這部機的競爭力會大大提高。

## 遊戲誌1月29日西九龍廣場同你見面

由DC香港代理「WKK王氏港建」主辦的DC大型活動「世嘉Dreamcast大激賞」中，身為協辦機構的遊戲誌當然不會只掛着名字便算，在第一天的展覽中，各位便可以看到由遊戲誌所負責的部份，而裏面所介紹的，正是99年DC的重頭作品《莎木》，到時我們會播放遊戲的最新片段，令大家可以親身體驗這到底是個怎樣的遊戲，總之1月30日同1月31日，各位不要錯過這個在西九龍中心舉行的盛會吧。




## 世嘉拉你2唔收上網對戰費？

在眾多被延期發售的DC新作中，最受人注意的當然是首個運用DC通信對戰機能的《SEGA RALLY 2》了，據説這次的延期也是因為在通信對戰部份上出了問題，幸好能及早解決，只是延遲了兩個星期發售。

這遊戲原本是預定需要支付上網及電話費以外的遊戲費用才能作網上對戰的，但最近亦已決定就《SEGA RALLY 2》將提供1年免遊戲費用的優惠，加上上期提過以世嘉ISP上網在4月前是免費的，實在是賣大餼的做法。

不過，亦有人認為不收取遊戲費用可能是世嘉根本有心無力，但無論如何，當這遊戲推出以後，沒有MODEM的行版機一定會受到更大的壓力，不知遲些會否有商人自行推出適合DC使用的MODEM來賺錢呢？

至於如何使用DC來上網玩《SEGA RALLY 2》，則可留意今期P.136頁的特稿(一廣告)。

## 《薩爾達傳説》好揾過《蟲蟲特工隊》

美國迪士尼聖誕檔期的全CG動畫「蟲蟲特工隊」，在美國上映6個星期的票房收入約為1億1400萬美元，但想不到差不多同一時間推出的N64遊戲《薩爾達傳説》，由11月20日至年尾6個星期，就已經賣出了250萬盒，以其每盒60美元的價格來計算，實際上就有1億5000萬美元的收入，由此可見這遊戲實在有多受歡迎。




## KOEI開始在中國大陸正式出GAME

一向有推出大量歷史SLG的KOEI(光榮)，最近發表會由1999年1月尾開始，在中國大陸售賣其電腦遊戲作品。

KOEI公司一向也有將其作品在台灣、韓國等市場推出當地語文版本，而由於他們認為電腦在中國正向低年齡層普及化，可發展成重要的市場，於是開始在國內推出簡體字版遊戲。

但因為中國對外資企業的出版事業有法律限制，這次的發行將會是透過KOEI的台灣總代理Acer TWP以當地的方圓電子音像出版社名義發售，另外亦會積極與中國政府機關合作打擊盜版活動。

首先推出的作品會是「三國志IV加強版」，而在農曆新年前則計劃再推出「三國志英傑傳」及「水滸傳」，價格會在108~168人民幣之間。

## 下期買遊戲誌送《POWER STONE》貼紙



為了「慶祝」CAPCOM第一隻DC及NAOMI遊戲《POWER STONE》的推出，遊戲誌會和遊樂誌及CAPCOM合作，在1月30日出版的第93期遊戲誌及1月24日出版的第82期遊樂誌內分別送出兩款不同的《POWER STONE》人物貼紙，相儲齊全套的話，到時便要記得買書了！

## 香港有得買HELLO KITTY版彩色GB！

在港日兩地都異常流行嘅HELLO KITTY，最近又有新商品推出，而且重係最新嘅COLOR GB限定版！



呢部限定版GB嘅外殼採用了HELLO KITTY慣用的粉紅色，再加埋KITTY嘅貓樣喺機面上，而限定版亦加送了對應彩色GB嘅HELLO KITTY軟件《開運辭典》，暫時部機要差不多$1500部，但對鐘意KITTY嘅人來說，仍然是物有所值吧。

鳴謝：MICKEY CORNER（旺角潮流特區一樓15舖）

## 日本又有新遊戲雜誌GM創刊

最近日本又有一本新的遊戲機誌創刊了；雜誌的名稱叫「GM」，總編輯桑原修是有十多年製作遊戲雜誌經驗的老手，但這雜誌並非市面上一般以最新情報為重點的刊物，相反雜誌是以訪問及特輯為主，例如在創刊號裏面，便有關於宮本茂和R4開發者的訪問，此外亦有關於DC及BIOHAZARD的特集。




這本書暫時會以約兩個月一期的密度推出，到5月時則有可能會改以月刊形式推出，有興趣的不妨買來看看。

## DC專用軚盤截稿前入手！

在截稿前一刻，多謝王氏港建的幫助，編輯部內已得到了DC的專用軚盤，雖然對應的第一個遊戲《SEGA RALLY 2》要到28日才推出，但我們當然會第一時間拿出來看看吧，感覺上除了用料較重膠感外，手感還算不錯，較特別的是附設了一個擴張插頭位置，故此不排除稍後時間有推出腳踏油門的可能，而軚盤位下的掣的手感很柔軟，應該是採用了ANALOG設計，雖然因遊戲未到手而不能證實，但大有可能會不是轉波而是油門及剎車掣，美中不足的是軚盤只以海綿膠腳固定，沒有吸盤或螺絲。



## 買DC儲分換特典



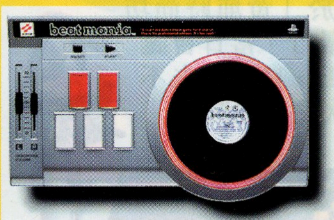

DC在日本市場的促銷手法中，有一項稱為「DREAM POINT BANK SERVICE」，當利用隨機附送的入會表格（明信片）申請了這項服務後，便可在以後購買DC產品時累積得分來換取獎品。

最近SEGA方面終於公布了一些可換取的獎品，全部都是些特製的DC產品，例如當儲滿900分可得PDA透明膠套2個、2000分可得迷彩或牛仔黑色的特別版PDA、2500分是特別版手掣、4000分是超小型計量電話、10000分更會有一部手提液晶電視，其中電話及電視都是設計成可接上DC使用，非常有特色，以現在一個5800日圓遊戲可儲300分的程度來看倒算合理，且看香港會否有人找到這些商品來賣？



## KONAMI推出新版beatmania手掣

前一期為大家介紹過日本會出一系列《beatmania》專用手掣，但那些都並非是KONAMI親自推出的，不過這次為大家介紹的這個名為「beatmania DJ Station PRO」的專用手掣，便是KONAMI推出的產品，除了會改良按掣部份外，亦可加入2粒乾電令按掣時發光，此外亦加入了立體聲耳筒插頭，以及有左右獨立的音量調節機能。




這專用手掣將於1月下旬發售，價格則為7800日圓。

## 日本又有遊戲人物商品及TRADING CARD展銷會舉行

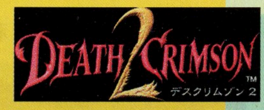
TRADING CARD目前在日本仍相當受歡迎，而在2月6~7日，東京的BIGSIGN展覽館便會舉行一個「IDOL & ANIME CARD FESTIVAL'99」，展出現時最流行的偶像咭及動畫咭。

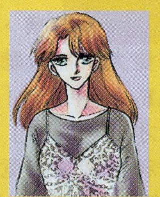
此外，在1月17日，東京池袋SUNSINE文化會館B館會舉行一個名為「新春DIGI CHARACTER FESTIVAL」，展出及售賣KONAMI、NAMCO及PIONEER LDC等30間公司的遊戲系人物商品。

新春 デジキャラ FESTIVAL
御招待券
日時：1999年1月17日　10:00〜16:00
会場：池袋サンシャイン文化会館Bホール
※この券は「新春デジキャラフェスティバル」当日の入場時に入場証とお引き換えいたします。
※御招待券1枚につき入場証1枚のお引き換えになります。
お問い合わせ：新春デジキャラフェスティバル事務局　03-5372-6210

## SS「幻之名作」登陸DC！

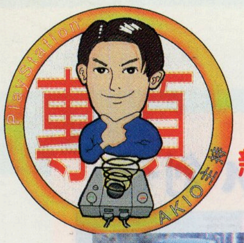
在眾多的SS作品中，《DEATH CRIMSON》可算是一個令不少人印象深刻的作品，當日推出時，對其評價的差劣可說是前所未有的，但想不到事隔數年後，製作這遊戲的原班人馬竟然「捲土重來」，宣布將會在DC推出其續編《DEATH CRIMSON 2》，上集推出後，已被日本人視為「恐怖大魔王」，看來這次只要「維持」上集的「水準」，一定可以帶來世界末日吧……





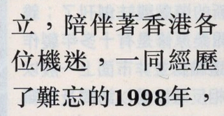




# 各位 PlayStation fans：

## 新年　祝辭





SCEH自前年年尾成立，陪伴著香港各位機迷，一同經歷了難忘的1998年，回顧去年，展望新的一年，SCEH的龍老板對全港機迷有以下的新年祝辭：

「あけましてヽおめでとうございます！新年愉快！

首先我好多謝香港機迷在過去一年，對SCEH的愛護和照顧！回想我們剛剛成立之時，香港通街都係翻版game，正版game又難搵又貴到離譜，所以逼機迷去買翻版。今時今日，香港機迷都可以和日本機迷一樣，同一日用同樣的價格，購買到行貨PlayStation game。同時享受到SCEH提供的多樣服務，例如參加活動（超級無敵PlayStation樂園，《鐵拳3》比賽，《XI》比賽，《電車Party》等……），宣傳品（如每月遊戲的中文簡介單張），禮品（如試玩碟、海報、月曆、精品等……）。





展望新的一年，我希望香港經濟早日復甦，大家玩game玩得更開心，而且請大家相信SCEH會帶更多更正的佳作／勁game，各種好玩的活動，精美的禮品給香港機迷！請大家多多指教，一如以往地支持SCEH及PlayStation！」

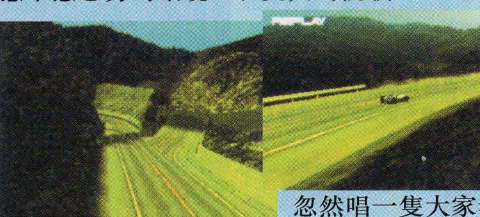


聽完龍老板的一番祝辭後，是否很感動呢！這是龍老板第一次對全港機迷的賀詞呢。

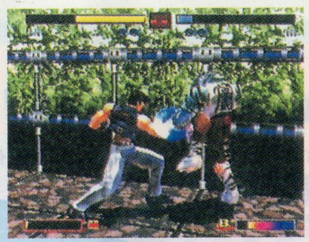
小弟週末（1月9日）將去睇王菲的最後一場演唱會，忽然想起她的一句歌詞：「聽說1999年是世界末日」，但是我們還是要勇敢地面對愈來愈惡劣的環境，和更大的挑戰！



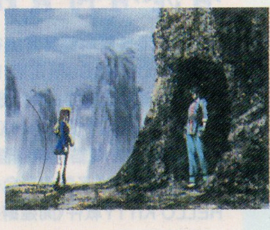




小弟上週末（1月9日）去睇了王菲的最後一場演唱會，她在中間忽然唱一隻大家都未聽過的英文歌，而且Faye仲話：「呢隻歌是我和五位和音，最近練習了很久，才成功的。」由於歌詞里有「Eyes」一字，引起一陣轟動和猜疑，究竟和我們期待已久的一隻無比勁game有冇關係呢？（答案在本頁內）



各位格鬥英雄，是否很懷念去年的「《鐵拳3》擂台大賽」呢？機會又來了！事關1月28日出的《Bloody Roar 2（獸化）》，將舉行擂台大賽，到時記得去八間特許店買呢隻game，即時可以報名！



## PlayStation網上有得睇！

為迎接99年的來臨，SCEH送給香港機迷的第一樣禮品，就是香港自己的PlayStation網頁！介紹最新的PlayStation行貨game，店鋪簡介，活動預告，而且，小弟的專頁也上網了！就在News下的Bulletin Board。仲唔即刻上去check下！

**網址是：http://www.sony.com.hk/playstation**

## 特別通告

## 《Bloody Roar 2（獸化2）》擂台大賽

一月廿八日出售的《Bloody Roar 2》，是一個比靡《鐵拳3》的格鬥遊戲，又易玩、又刺激。SCEH鐵定於二月七日下午，於「黃埔時尚坊（大船旁邊）」地庫廣場舉行。當日會誕生新一代的香港格鬥天王，自認功夫不差的你，又怎能錯過這次龍爭虎鬥？





參賽資格：只要在任何一間PlayStation Pro Shop、E2、The Game Shop購買《Bloody Roar 2》，即時可以報名參加。

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH），又或者寄e-mail比Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

# SCEH 信箱回覆

**Akio：**

你好！我是第一次來信，以往對貴公司十分欣賞，但自從看了 Game ×××第××期的 PlayStation 專頁後，便有一些不快的意見想提出：

在那期你對 Onz 君的第5題回覆中，你說《SD 高達 G 世紀》的售價是$328，但為何我在 Pro Shop 所購得的售價是$385？（見副本）

在十二月推出的那隻《電車 GO！2》特別版，在 Game 書中刊出的售價是$555，為何在 Pro Shop 的訂價是$698？（見副本）究竟誰是誰非？希望在出 Game 之前能回覆我。

祝君健康

**Keswick Lam（DNA）**

**Keswick 君：**

多謝你支持 PlayStation 專頁。

有些背景資料要講比你知。由於每個月 PlayStation 的 game 都有很多隻，在正式發售之前，資料都會變改，例如：價格、發售日期、包裝等等。而《SD 高達 G 世紀》的售價就是由5800日元（$328）改到6800日元（$385）；而《電車 GO！2》的售價一直都是$698，可能是雜誌搞錯了吧。而每個月我們印給店舖的宣傳單張上的價格是最新的。當然我們也會改善和 game 雜誌的溝通，使他們可以第一時間更新資料。

**Akio 覆**

**Akio：**

你好！本人某日行經你們的專賣店(粉嶺中心個間××寶），我走入去問價，那些職員的態度極差，我希望你檢討一下 PlayStation 專賣店職員的態度操守。

另外，我發現那間是有賣翻版的（大大隻字寫15元一隻），你又話對 PlayStation 專賣店有嚴格的要求，咁那間 PlayStation 店為何這樣？就連專賣店也賣翻版，咁香港遊戲市場點向正版發展？

這封信你唔需要登，我只是對你所做的一切不值。

**讀者大富豪上**

**富豪兄：**

你的正義和真正的「大富豪」完全不同，佩服！

但可能你對我們的店舖系統有些誤會。現在我們只有八間店舖（包括 Pro Shop、E2、Game Shop），其它店舖完全不受我們控制。你講的個間××寶曾是我們的特許店，但現在已不是了。他們的行為也和 SCEH 無關。

如果你不想有損失，最好去剛才提及的那八間店舖吧！

**Akio 覆**

**Akio 先生：**

我看完你的 PlayStation 專頁後很懊惱，你說預訂《FF VIII》會送一張海報，但我翻查 Game ××的「遊戲商品街」，發覺那海報是有得買，而且寫明價錢是1000日元。

1. 究竟那張海報市面有無得賣？
2. 點解新 Game 時間表寫《FF VIII》是價格未定，但行貨價格已定為 HK$442？
3. 本人住上水，在元朗讀書，2月11日是星期四，需要返學，放學四時左右去到元朗千色廣場 The Game Shop 取預訂的《FF VIII》，會否很多人排隊？
4. 張《FF VIII》海報咁珍貴，八間特約店的職員能否好像賣海報的舖頭咁幫我們用瓦通紙加一張透明的膠紙，放好張海報呀？最多加少少錢，我真係不想弄摺那張珍貴的海報。

P.S.原諒我的中文差。

**朗拿度**

**朗君：**

由於你問的問題很有代表性和時間性，所以先回覆你的信。

1. 我們送比預訂《FF VIII》的顧客的那張海報，的確在日本是商品，也是 Square 自己出的。但在香港，這是非賣品，SCEH 是免費送給店舖的。
2. 你看的 Game 時間表可能未 update，最新的價格是 HK$482（去年公佈的價格是$442，但我上期講過99年 PlayStation 產品全部都調價）。
3. 你放心，你訂左一定有 Game 及海報給你。但排不排隊，視乎當日 D 顧客集中什麼時段去取 Game。
4. 由於海報是免費贈品，SCEH 已用了很多資源，應該不能再負擔昂貴的包裝。加錢應該不行，因話明是免費的嘛。我建議你可以自行帶定個膠袋或紙袋（張海報約一呎高，所以一般中型袋已 OK），以免弄髒。

P.S.你的中文字十分工整，又冇錯字，我估你考 Cert 中文都應 C 或以上！

**Akio 覆**

元旦過後，我收到好多電子郵件！可能這樣比寄信方便吧！你們可以用 Big5 碼中文字體寄給我，因為大家都用中文方便 D。這次刊登一封電郵。

**AKIO 先生：**

你好，客氣話不說了，我有一些關於 PlayStation 的問題想請教一下，希望你能在 GAME 雜誌或 E-MAIL 回覆我：

1．請問《GRAN TURISMO》何時會出第二集？此遊戲實在太好玩，熱切期待。

2．我曾經試過經 PlayStation PRO SHOP 訂購《R4》，但定價$488跟 GAME 書上所說的$452有出入。請改善和各 GAME 書出版社的溝通。因為我曾分別打電話到該 GAME 書編輯部和 PROSHOP，都說他們的是正確價錢。

3．第二批《BEATMANIA》行貨淨手掣幾時會到 PROSHOP？定價幾多？

最近在 GAME 書上你提及行貨將會加價，我明白及尊重 SCEH 的決定，如有喜愛的遊戲我都會繼續支持，但希望不要加太多，始終不是全部正版支持者都像我般是在職人仕可以負擔得來。

其實我在不久之前曾 E-MAIL 給你，但未獲回覆，明白你可能太忙，希望今次你能抽空回答我的問題，特別是1和3，好嗎？

**PlayStation 迷**
**Kenneth Chang**

**Kenneth：**

Sorry！一直沒有回覆你的 mail！

1．直至今日，我仲冇收到有關《GT2》的消息。

2．《R4》價格改過一次，新價為 HK$488，GAME 書的資料也是我們給的，但後來改過後，他們沒有改番。

3．第二批《BM》手掣剛到香港，請即向 Pro Shop（Tel：2504-3133）或 E 2（Tel：2506-0808）查詢。

4．這次加價也是不得已，但比起日元的升幅，仍然是便宜的。

祝你　　新年進步

**Akio**

**Akio：**

1. 本人購買 PlayStation 不足半年，但和它的「感情」相當好。本人對 SCEH 有相當好的印象，因為 SCEH 每次舉行的活動都十分討好，好像暑假的《XI》比賽，十分健康熱鬧。所以，我希望十二月可以舉行《R4-Reidge Racer Type4》及《機動戰士 Gundam 馬沙之反擊》之比賽，一來可以宣傳 PlayStation，二來可以令機迷有得玩個痛快，一舉兩得。
2. 另外，我在這裡想和全港機迷說一些話，就是不要再購買翻版遊戲，翻版就是「掠奪別人勤勞結果」的東西，你會玩得安心嗎？老實說，我初時都有玩翻版，因為那時剛買 PlayStation，而它是我的第一部遊戲機，所以對遊戲界一概不知才誤玩翻版。改投正版之後，可能是付出較多的關係，所以對遊戲倍加愛護，玩的時候有一種特別的感覺，這是翻版不能給予的。

各位機迷，要享受權利，就要付出代價，購買幾十隻老翻回家，感覺上好像很多，但真正「玩得落」的又有多少隻？所以懇請各機迷「改過自新」吧！

3. 最後我想讚揚一下 Pro Shop 的服務態度十分之好；另外貼在 Pro Shop 門外那張好像信用卡的東西有什麼和怎樣才可以擁有呢？

祝 SCEH 全體人員工作愉快

**U-Gundam 上**

**U-Gundam 君：**

好感動啊！

1. 多謝您的讚賞！其實，皇室堡的《XI》活動，本人都十分滿意，因為參與人數多，氣氛好，口碑佳。聖誕節我們會在九龍城廣場舉行《R4 比賽》，記得參加！
2. 您的意見，對買開翻版的人來說，正是當頭棒喝。

小弟上週到過旺角好×商場，剛好是放工時間。翻版店鋪成行成市，人潮湧湧，生意濤濤，「十文一隻！」叫賣不絕。很多人好像搶劫似的，唸都唔唸，「今個星期的 game，一樣一隻！」一買就買五隻十隻。

您可曾想過，如果您崇拜的《R4》、《Metal Gear Solid》開發人員，或 Square、Konami 公司老闆看到這情形，除了滿面眼淚外，會怎樣對待「香港機迷」呢？「香港機迷＝強盜？」有誰願意和強盜做生意呢？香港機迷又怎能要求有日本機迷同樣的待遇，如成日有試玩碟、有精品送、game 又多又快、全部本地化「度身訂造」等……。

家庭電子遊戲本來是一種令人開心的娛樂，在日本，軟件公司的人員用半年一年的時間去制作一隻 game，當地機迷儲錢，看雜誌／去試玩後，才決定捧那個場，購買一隻 game。軟件公司可以收回成本，有資金去開發新的 game，這才是正常的遊戲規則；但在香港，除了小部份的有識之仕，大部份的朋友都在破壞遊戲規則，用半買半搶的方式，去享受軟件公司人員的心血結晶。惡果就是香港臭名遠播，中文 game 遙遙無期，香港記者在日本被人趕出記者招待會，香港機迷到秋葉原 game 舖被人辱罵。

其實，香港人現在平均月收入已和日本相差無幾。日本大學生的起薪點也是十多萬日元（港幣萬元左右），他們都很努力儲錢，以購買正版的 game。香港機迷都應該檢討一下啊！

**Akio 覆**

答案應該是「否」！

## PlayStation 行貨時間表（改動版）

| 日期 | 英文名字 | 譯名 | 公司名 | 價格（港元） | 類型 | 備註 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **SCPS 遊戲** | | | | | | |
| **2月** | | | | | | |
| 11日 | Final Fantasy VIII | 太空戰士 VIII | SQUARE | 82 | RPG | AC，PDA |
| 18日 | POP'N MUSIC | 音樂狂熱 | KONAMI | 35 | ETC | AC，Special Controller |
| 25日 | The Last Blade The Way Of The Blade | ～幕末浪漫～月華之戰士 | SNK | 358 | FIG | |
| 25日 | TENCHI International | 天誅～忍凱旋～ | SME | 298 | ACT | AC |
| **SLPS 遊戲** | | | | | | |
| **2月** | | | | | | |
| 4日 | Space Warship "YAMATO": Faraway Planet "Iskandal" | 宇宙戰艦大和號 | BANDAI | 358 | SLG | |
| 11日 | Yoshimoto Mahjong Club Deluxe | 吉本麻雀俱樂部 | 彩京 | 358 | TAB | |
| 18日 | Eternal Fantasia Ensemble Vol.2 | 悠久幻想曲（特集）2 | Media Works | 235 | SLG | |
| 18日 | Super Fighting Ball Game Vanborg | 超戰鬥球技 | HEKTO | 328 | SPT | AC |
| 25日 | Monster Farm II | 怪獸農場 II | TECMO | 358 | SLG | PDA，AC |
| 25日 | World Neverland 2: Tales of Purto | 布魯特共和國 2 | Riverhill Soft | 358 | SLG | AC |

備註：AC —— Analog Controller／JG —— Jogcon／DC —— Densha De GO! Controller／PDA —— Personal Data Assistant

# SNK® HYPER NEOGEO WORLD '99

## 各位GAME友！

「HYPER NEOGEO WORLD」有一段時間冇同大家見面嘞，係咪心癢癢呢？不過由今期起，每隔一期，我YURI都會同大家見面請多多指教啊！

今次重臨舊地，你淨係睇個版面都知唔同以前啦！而家連主持都轉由我YURI來擔任，大家都可能想知以前的主持RJIRO SAN和KYOU SAN去咗邊。由於我係剛從日本來，沒有甚麼寫嘢經驗，而JIRO SAN和KYOU SAN已處於半退休狀態(由於已升職)，所以有機會由我這位新丁YURI來主持，但有時我都會請他們作客串主持。請大家多多指教！

今次，我大為大家帶來了好多著數。第一，當然係好受大家歡迎的《拳皇'98》比賽,雖然大家都可能冇參加到個比賽，好可能係以為自己的實力比人哋差，但係我總覺得唔打過又點知呢？我YURI都試過打贏過八神同草薙京啦，所以唔打過唔知邊個贏。如果你真係冇參加參賽，都可以參加誰是"真"拳皇"競猜的抽獎，詳情就要睇下面嘞！另外，SNK在1月22日都有個PRIVATE SHOW，各位《餓狼迷》就請注意，詳情都係睇下面啦！今次都差唔多啦，再講會斷氣，BYE！

## SNK "真"拳皇Final大賽
## 「誰是"真"拳皇？」有奬競猜

"真"拳皇Final大賽將會於1999年3月隆重舉行，為配合此比賽，我們特別舉辦了「誰是"真"拳皇」有奬競猜遊戲，參加辦法非常簡單，只要你剪下參加及回答以下問題，加上你心目中認為是拳皇的人選及個人資料，寄「九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807室 SNK宣傳部收」及請註明是「誰是"真"拳皇」競猜遊戲，每月均會有一次抽獎，抽出一名幸運兒，獲得Neo Geo Pocket一部，所以請大家踴躍參加。詳情如下：

**第一期抽獎：**
**截止日期——31/1/99**
**第二期抽獎：**
**截止日期——28/2/99**
**第三期抽獎：**
**截止日期——15/4/99**

假如該區《拳皇》比賽未舉行，你可只需填上以下問卷，但如填上參賽者姓名或舉辦單位名字，就可參加FINAL大抽獎，猜中者就有機會獲得本公司的神秘新產品大獎一份。中獎者將會獲個別通知。

### 「誰是"真"拳皇」有奬競猜遊戲

**參加表格**

姓名：________ 年齡：________

性別：□男 □女 身份證號碼：________( )

地址：________

聯絡電話：________

我認為今屆的真"拳皇"是________

問題：

1.請寫出那一種主機的顏色是你最喜歡的?
a.銀色 b.銀藍色 c.迷彩啡 d.黑炭色 e.迷彩藍 f.透明

2.以下哪一點會是你購買NeoGeo Pocket Color的原因？
a.主機便宜 b.軟件便宜 c.有你想要的軟件 d.充足軟件 e.高性能 f.其他：________

3.如推出主機限定版的話，你認為以下哪一款贈品最有魅力?
a.體驗版軟件 b.手袋 c.畫面保護膠紙 d.Hand Snap e.Neck Snap f.電話咭 g.閃咭 h.手辦人形 i.T-shirt j.手錶 k.襟章 l.海報 m.Cash Back n.布袋 o.其他：________

4.請寫出你最喜歡的卡通人物。
a.Hello Kitty b.Melody c.Sesame Street d.Others

5.你希望哪一類型遊戲會在Neo Geo Pocket上製作？
a.格鬥 b.動作 c.射擊 d.RPG e.賽車 f.其他：________

6.請寫出你最希望移植到NeoGeo Pocket上的所有街機或家庭機的軟件(除了SNK製以外)：

7.請寫上你希望在NeoGeo Pocket上推出的附屬硬件：________

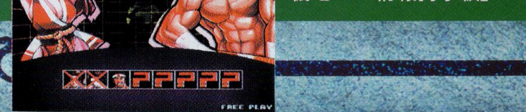
## SNK—"真"拳皇比賽名單

| | |
|---|---|
| 1.拳皇大會開幕戰代表： | 葉彥誠先生 |
| 2.九龍城第二回戰代表： | 鄧灝昇先生 |
| 3.中文大學代表： | 毛威龍先生 |
| 4.九龍城Game Show代表： | 何偉文先生 |
| 5.Virtual Zone代表1： | 李僑榕先生 |
| 6.Virtual Zone代表2： | 莊曉生先生 |
| 7.Virtual Zone代表3： | 羅樂恆先生 |
| 8.Virtual Zone代表4： | 林樂賢先生 |
| 9.澳門歡樂天地1： | 99年1月23日 |
| 10.澳門歡樂天地2： | 99年1月23日 |
| 11.灣仔香港機城： | 99年1月10日 |
| 12.金馬倫道26-28號金馬倫遊戲機中心： | 99年1月18日 |
| 13.九龍寧遠街1A貴賓遊戲機中心： | 99年1月23日 |
| 14.九龍眾安街116號好好遊戲機中心： | 99年1月24日 |
| 15.尖沙咀加連威老道金星遊戲機中心： | 99年2月7日 |
| 16.The King of Fighters Forever Festival： | 99年3月中旬 |

## 22/1 餓狼傳說 Private Show

各位餓狼迷注意，於一月二十二日在香港酒店將會有一次《餓狼傳說》的Private Show，這次Show將會有一系列《餓狼傳說》遊戲的展示，並供到場者任玩，更有茶點供大家享用，如有興趣，就要盡快寄信來《遊戲誌》，詳情請參閱今期「業務機地——情報揭示板」。





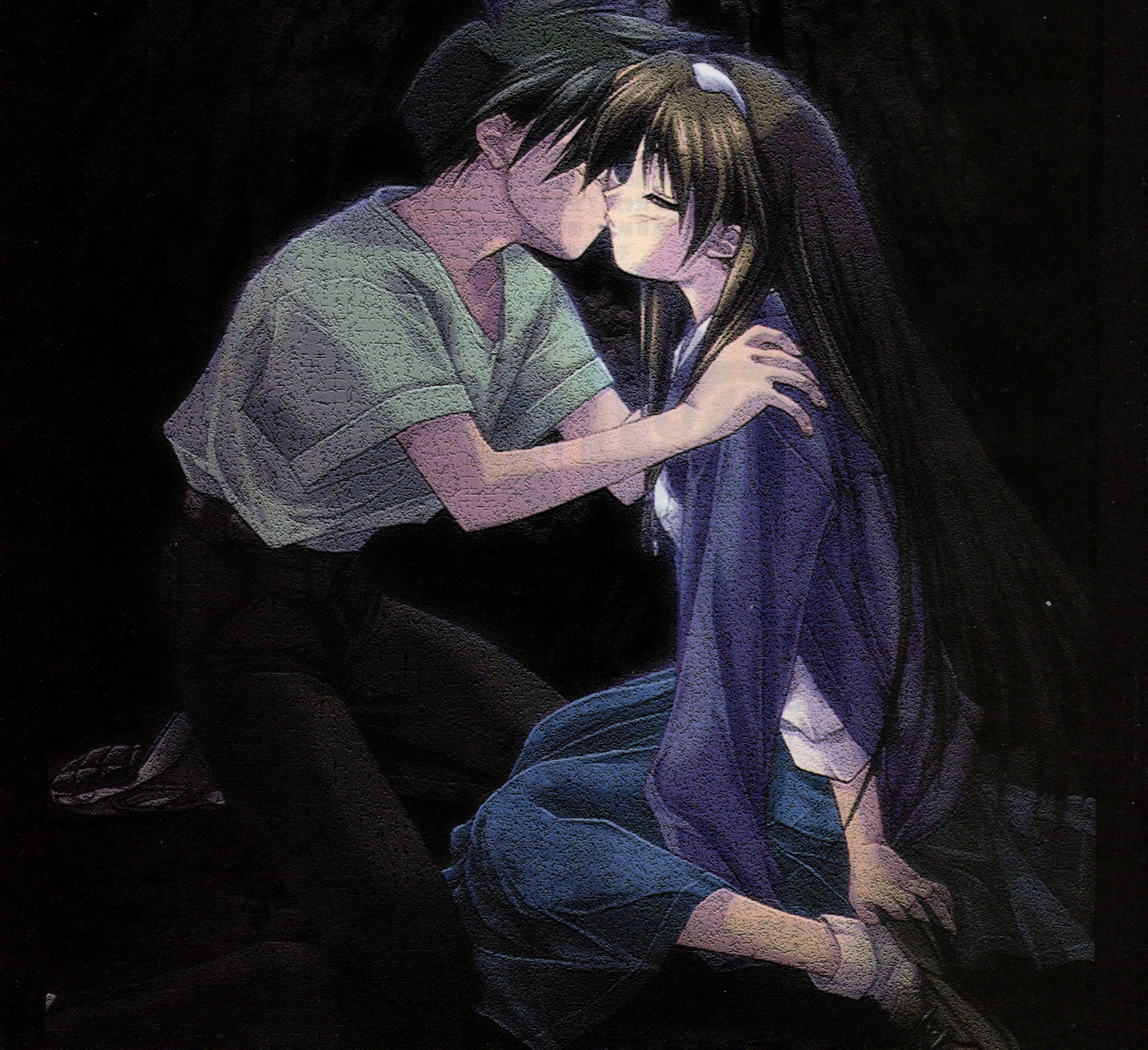
## WANTED 緊急募集

隨着業務上的擴張，現SNK需要營業員一名，凡自問：
1.在街機及家庭機作品中最喜歡就是SNK的作品
2.有一年或以上銷售經驗(如有關遊戲機優先考慮)
3.能夠面對長時間及繁重的外出工作

應徵者請將履歷，相片，工作證明及學歷証明，寄往SNK ASIA LIMITED.(香港尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807室)，人事部凌小姐收。

# 新GAME介紹





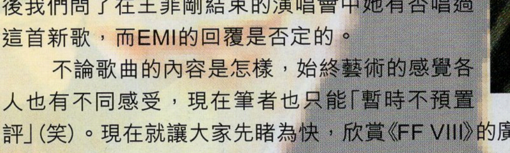
TEXT：古拉拉_B

# SQUARE正式宣布由王菲主唱《FF VIII》歌曲

訪問：畑山哲哉 & 米奇
鳴謝：SQUARE宣傳部水嶋美繪小姐

畑＝畑山哲哉
S＝SQUARE宣傳部水嶋美繪小姐

畑：近日在香港有傳聞王菲會在《FF VIII》唱主題曲，是否屬實呢？
S：的確是由她（王菲）唱的，不過我們只表示『將加插在《FF VIII》內的歌曲是由王菲主唱的』，至於那是主題曲還是插曲，暫時不予置評。
畑：歌名是甚麼呢？
S：《EYES ON ME》，由擔當製作FF系列音樂的「植松伸夫」包辦曲詞。
畑：為甚麼要選王菲呢？
S：創作人員在國際眾多的歌手之中選擇，覺得她（王菲）是最適合的。
畑：是不是為了打開亞洲市場而選擇她（王菲）呢？
S：不是。之前已經提及過，我們亦有比較過國內（日本）的新人歌手，並透過洛杉磯分公司在美國物色人選，最後仍然是覺得王菲的聲線最能配合歌曲。
畑：歌曲會是用甚麼語言來演譯呢？
S：英文。現在《FF8》的廣告片段中也有播放這首歌，遲些會由EMI推出CD SINGLE。
畑：歌曲和《FF VIII》的故事有何關係呢？
S：暫時不予置評，但可以說的是這首歌與本編故事有重大的關係。
畑：《FF VIII》發售之前會否邀請王菲到日本召開記者招待會呢？
S：暫時未有預定這樣的事。



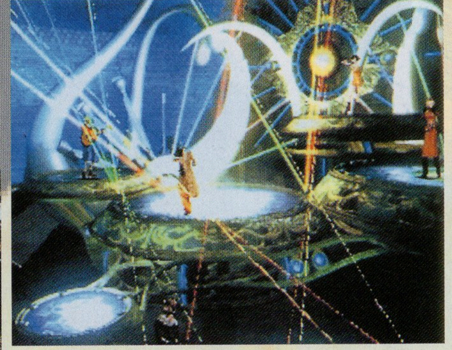
就這次事件，米奇訪問了EMI的有關部門。得出的答案就是傳聞中的《EYES ON ME》的確是有CLASSIC和POP MUSIC兩個版本，大約半年前開始洽商這事，不過EMI不願透露坊間傳言王菲這次的錄音，得到超過百萬美金報酬是否屬實，只表示王菲用了兩個小時便完成錄音工作。王菲對這首次能演譯《EYES ON ME》感到高興，亦覺得它旋律很好。另外，亦就王菲會否參與《FF VIII》宣傳工作一事問過EMI有關部門，他們表示暫時未定，但是可以肯定的是這首歌的CD SINGLE將會於2月中港日同步推出。最後我們問了在王菲剛結束的演唱會中她有否唱過這首新歌，而EMI的回覆是否定的。

不論歌曲的內容是怎樣，始終藝術的感覺各人也有不同感受，現在筆者也只能「暫時不預置評」（笑）。現在就讓大家先睹為快，欣賞《FF VIII》的廣告宣傳片段吧！（《EYES ON ME》也在這個片段中播出哩）

## 在遊戲裏面也有一幕由眾多主角合唱歌曲哩！

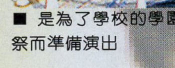


■ 要替各人選擇一件適合的樂器



■ 演出！精彩的舞台效果



■ 是為了學校的學園祭而準備演出

## 《FF VIII》POCKET STATION遊戲玩法正式公開！

很久以前大家都看過那張關於《FF VIII》對應POCKET STATION的遊戲圖片，現在就為大家解說一下它的玩法吧！

畫面上的四個數字，左起計：敵人體力、敵人的ATB、己方的ATB、最右邊是己方的體力；當其中一方的ATB計減至零時，該方便可以攻擊。而戰鬥會直至其中一方的體力減至零為止。

另外要更正上期提及的卡片遊戲規則。卡片上的數字是代表四個方向的攻擊力，例如：

負　勝

看來是粉紅色牌佔優，但是因為藍牌的數字（3）比粉紅色的數字（1）大，所以就是藍色勝。（筆者因為這個出錯付出了很多代價……>_<）









 ※ 畫面開發中的畫面



TEXT：怪傑




## 向古代遺跡進發！！

這個《神機世界》是ESP加入DC行列後的第一個遊戲，而且更即將會在今個月的21日發售，現在不如由筆者說說這遊戲究竟是一個怎麼樣的原創RPG啦！



## 戰鬥系統



因主角遺跡內徘徊時與敵人接觸，或是發生特定的EVENT才會進入戰鬥畫面。戰鬥是會以選擇指令的形式進行，使初初接觸RPG的玩者安心地玩這遊戲，不過玩者就要留意敵與角色的位置，以及行動的次序，因為它們可以產生出不同的戰略性攻擊。

## 位置變更



在戰鬥中所站的位置會直接影響角色的攻擊力、防禦力，以及行動後的硬直時間(參照下表)。在陣形的設定可能發生的事情，改變配置令EVENT發生，受到突襲時位置前後逆轉，所以「移動」是十分重要的。不過每次移動都只可以移動前後一步，而更會消費1 TURN。

| | 前列 | 中列 | 後列 |
|---|---|---|---|
| 攻擊力 | 高 | 普通 | 低 |
| 防禦力 | 低 | 普通 | 高 |
| 行動後的硬直 | 短 | 普通 | 長 |

## 必殺技

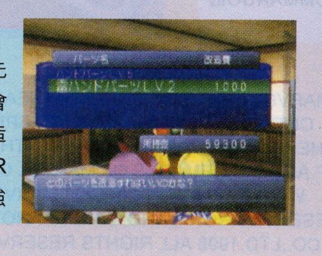


不同CYFRAME配件會決定了角色可以使用的必殺技種類。新種類必殺技的習得，就必須要取得新配件才可，但因配件散落在迷宮內，所以會比較難拾到的。當使用必殺技的時候都必定會扣減一定數目的FP(FIGHT POINT)，所以玩者不能經常使用的，而每一次使用必殺技以外的行動，就會增加少少FP。

## TP

當擊倒敵方後，角色就可以得到TP(TECHNICAL POINT)和特殊經驗值。累積了一定的TP就可以習得新必殺技，自動修得新技，或是用TP來換取新技。

## 改造屋



麥的武器「CYFRAME」是先史文明的遺產。在城鎮中，都會有可以令CYFRAME強化的改造屋。當強化之後，與MONSTER戰鬥就會更加有利，不過每次強化都需要金錢的。

## ACTION METER

當進入戰鬥後，畫面的右側會有一個表示行動次序的ACTION METER。行動的次序就會以人物的樣貌來表示，讓玩者能夠一看便清楚，而行動的次序會因為人物的敏捷度，角色所站的位置和選擇不同行動而產生改變，所以在戰鬥中人物的敏捷度是必需。

ACTION METER
1.麥
2.蓮妮亞
3.敵
4.敵
會順序行動



## 古代遺跡

在不知多少萬年前滅亡先史人，都在世界各地遺留了不同的謎之巨大建築物，它們就有SHADES、SHEOL、DESCENT、HEAVEN和BLIND五個遺跡。內部散佈不同的萬能機械CYFRAME配件，以及先史文明的遺產。每一次進入遺跡內部時構造都會產生變化，不單如此就連敵人和ITEM的位置都會改變，所以在出發前一定要準備十足。不同遺跡的環境都會影響怪獸的屬性。

## 考古學研究機關



研究先古文明的研究機關。它們會委託使用CYFRAME的冒險家進行危險的遺跡探索，而之後就會以大筆報酬來換取冒險家的調查結果。這個機關更與麥一族有深奧的關係。

## 酒場



這只不過是一個有投幣式唱盤機和很多酒杯而毫無特色的酒場。從畫面中可以到客人在日間的情景。主角從老人的口中聽到不同戰鬥提示。晚上，就會有很多人齊集在這裏，聽取情報當然會少不了，這亦是冒險家出門前不可缺少行動。

※畫面仍屬開發中



製造商：CAPCOM　　發售日：預定99年3月
售價：價格未定
FIG／MEM／2P

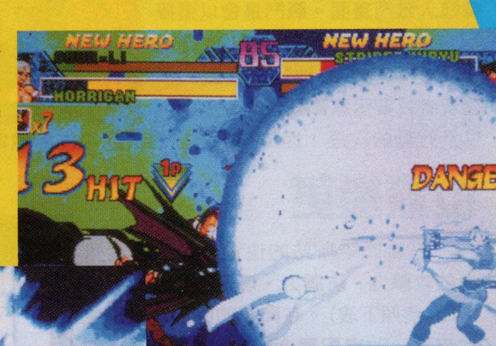




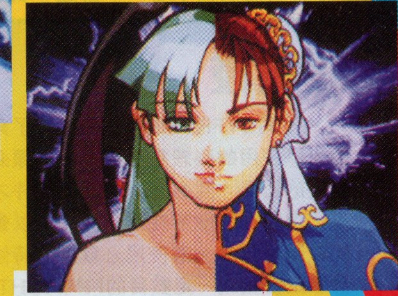

## CAPCOM大集合

「X-MEN」及「MARVEL SUPER HEROES」這兩套人氣美國動畫的角色不少的讀者也懂得的了，而在之前他們都試過跟「STREET FIGHER」系列中的角色合作過，推出了《X-MEN VS. STREET FIGHTER》及《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHER》。

在這一次不再只是STREET FIGHER的角色了，CAPCOM的其他作品的人物也會在這一隻新遊戲中出現，這遊戲便是《MARVEL VS. CAPCOM~ CLASH OF SUPER HEROES ~》了。遊戲中包括了經典橫向動作遊戲《CAPTAIN COMMANDO》中的CAPTAIN COMMANDO、機械格鬥遊戲《CYBERBOTS》的主角早乙女忍、、人氣格鬥遊戲《VAMPIRE》系列中的MORRIGAN動作遊戲《ROCKMAN》及《STRIKER飛龍》中的飛龍等這一些角色，可以說是大集合啊！




■就連《虹色町之奇蹟》中的角色也有份哩（紅色衫那個）。



■VARIABLE CROSS發動！

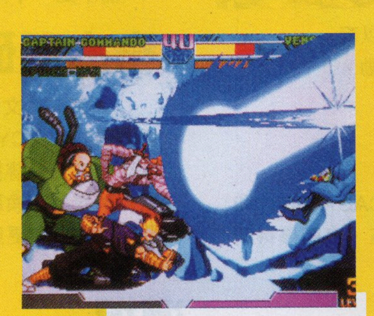
## 新系統

### VARIABLE CROSS

這是遊戲的新系統，這系列以往都是可以兩人同時使出HYPER COMBO，給對方極大的損害。而在這一集除了會保留這一個系統之外，現在不須要每一次都只可以使用VARIABLE COMBINATION，當玩者輸入了特定的指令之後，另外的一個角色便會走出來協助玩者戰鬥，他會根據玩者輸入的指令而做出相對的動作，換句話說便是同時可以操作兩個角色。在發動了VARIABLE CROSS後HYPER COMBO GUAGE便會慢慢地消耗，玩者可以在這一段時間內無限制地使用HYPER COMBO。




■遊戲中的選人畫面




■CAPTAIN COMMANDO的HYPER COMBO




■你看看ROCKMAN跟鐵甲萬能俠像不像？

### SPECIAL PARTNER

這一集中玩者在戰鬥時可以有第三名同伴的，這一名同伴實質上是不可以使用到的，不過這一個角色是可以作出援護攻擊的，玩者可以在戰鬥之前從20名角色中選出一個成為「第三適格者」，每一個角色所作出的援護攻擊都各有特色。

＃以上畫面為業務用畫面

製造商：CAPCOM　發售日：2月25日
價格：5800日圓 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

TEXT：KOTARO




# MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EX EDITION



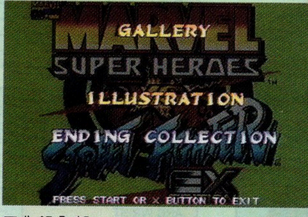



去年剛於SEGASATURN上推出，移植自業務用街機的對戰格鬥遊戲《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》，其變版《～EX EDITION》終於在PlayStation上登場。由於沒有擴充硬件的輔助，所以人物動態和遊戲內容亦被大幅削減，而且系統也作着量的調整，幸宜遊戲性依然保留，此外亦加入各種原創要素，務求比原版遊戲更為豐富。




## 原創模式

在PlayStation版中，遊戲追加了多個更新模式，其中包括供玩者設定角色練習的TRAINING MODE，收錄全部ILLUSTRATION和ENDING的HERO BATTLE MODE，挑戰玩者精通角色熟悉程度的CROSS OVER MODE，以及收錄遊戲已公開或未公開插畫的GALLERY MODE。




■收錄全部ILLUSTRATION的GALLERY MODE

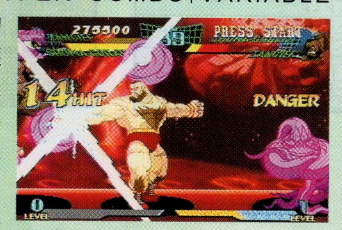



■將原版遊戲再次重現的CROSS OVER MODE，不過……

# 《～EX EDITION》變更點

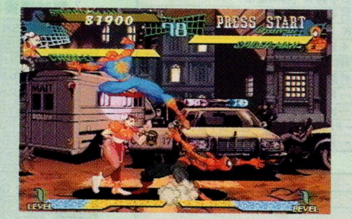
## 取消VARIABLE ATTACK

《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER EX EDITION》當中最大特色，莫過於戰鬥中能作PARTNER轉換的系統「VARIABLE ATTACK」，可惜因為機能所限，移植至PlayStation上時卻被削去，但是友情合體技HYPER COMBO「VARIABLE COMBINATION」、後發援護的「VARIABLE COUNTER」和援護攻擊「VARIABLE ASSAULT」等系統則依然健在，令PARTNER的特性只在於支援作用，所以在選擇PARTNER時，玩者要以角色的COUNTER、援護攻擊和HYPER COMBO形式為依歸。



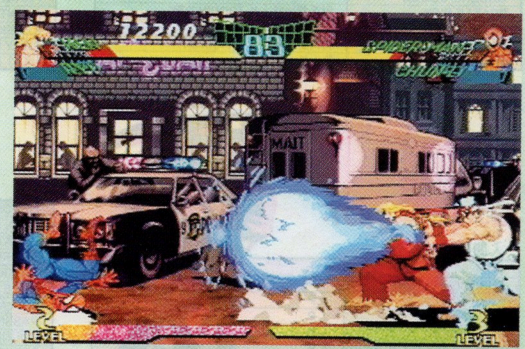






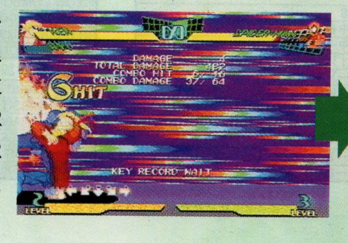

## RECOVERY GAUGE SYSTEM

在原版中，PARTNER轉換後的角色，在休息時能回復體力。然而在《～EX EDITION》裏，由於刪除了PARTNER轉換的系統，所以RECOVERY GAUGE SYSTEM便轉化為類似《VAMPIRE SAVIOR》的IMPACT DAMAGE GAUGE系統。改良後的RECOVERY GAUGE SYSTEM，是取消回合制概念，從相方DOWN的規定次數來計算勝負，以單回合制形式，只要任何一方最新耗盡體力便當輸。其中角色每每被攻擊損耗後，只要在一定時間內不再受創，體力GAUGE紅色的部份便會除除回復，換句話説，受單發攻擊損耗的回復量越少，受連續技損耗的回復量就越大。




## HYPER CANCEL

與《STREET FIGHTER EX》的「SUPER CANCEL」相類之系統，能將必殺技CANCEL往HYPER COMBO，或是HYPER COMBO CANCEL往HYPER COMBO連攜使用，造成簡單而強大的連續技攻擊。










※以上仍屬開發中畫面

| 製造商：HUDSON | 發售日：99年1月28日 | |
|---|---|---|
| 價格：$ 328 | 容量：CD-ROM | 記憶：1 BLOCK |
| FIG 2P | MEM | 對應DUAL SHOCK |

TEXT：KOTARO







ILLUSTRATION：森下 直親NAOCHIKA MORISHITA/ CARAMEL MAMA
STORY：神子島 整OSAMU KAGOSHIMA/ CARAMEL MAMA

# 完全出招表！

## YOGO 勇吾 -WOLF-

### 人間時基本技

| JAB | P |
|---|---|
| STRAIGHT | →P |
| LEFT HOOK | ←P |
| SQUAT JAB | ↓P |
| UPPER | ↘P |
| SWAY | ↙P |
| JUMP STRAIGHT | ↑P |
| JUMP UPPER | →→P |
| JUMP JAB | 跳躍中P |
| FLYING HAMMER STAMP | 跳躍中→P |
| SMASH | ↓（↓）P |
| SHOULDER TACKLE | →（→）P |
| FIST DROP | 對手倒地時↓P（DOWN 攻擊） |
| LIGHT HOOK | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| JAW HURRAY UPPER | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| 迴蹴 | K |
| 踵落 | →K |
| BACK SPIN HIGH KICK | ←K |
| LOW KICK | ↓K |
| SIDE KICK | ↘K |
| BACK SPIN KICK | ↙K |
| SOBAT | ↑K |
| ONE STEP KNEE | →→K |
| FLYING SIDE KICK | 跳躍中K |
| DIVING KICK | 跳躍中→K |
| JACKKNIFE KICK | ↓（↓）K |
| GROUND SLICER | →（→）K |
| BRAILLE KICK | 對手倒地時↓K（DOWN 攻擊） |
| BACK TURN HIGH KICK | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| BACK TURN LOW KICK | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| 背負投 | P＋K（上段投） |
| KNEE BLAST | ↓P＋K（下段投） |
| 裏投 | 對手背向時P＋K（背後投） |
| QUICK ONE TWO | ↓↘→P（COMMAND技） |
| 月下翔 | ↓↘→K（COMMAND技） |
| SILVER WOLF KNUCKLE | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| CRESCENDO SOMER | ↓↙←K（COMMAND技） |

### 獸人時追加基本技

| WOLF CLAW | B |
|---|---|
| TWIN FANG DIVE | →B |
| 滿月斬 | ←B |
| 弧月返 | ↓B |
| 地擂斬 | ↘B |
| 舞狼腳 | ↙B |
| FLYING OVER TYR | ↑B |
| ARC WRIST | →→B |
| WORLD TOE KICK | 跳躍中B |
| HIGH JUMP OVER TYR | 跳躍中→→B |
| SPINNING CLAW | ↓（↓）B |
| BODY CANNON | →（→）B |
| CRESCENDO CLAW | 對手倒地時↓B（DOWN 攻擊） |
| BACK TURN CLAW | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| 負犬 | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| 旋血牙 | P＋K（上段投） |
| BLOODY ROAR | ↓↘→B |
| FLYING PURSER | ↓↙←B |

### BEAST DRIVE

| SPIRAL FANG | ↓↙←↙↓↘→B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| JAB | P（※4） |
|---|---|
| ONE TWO | PP（※1） |
| STRAIGHT FAUST | →P（※1） |
| HOOK ON | ←P（※3） |
| TWIN UPPER | ↘P↘P |
| MACHINE GUN UPPER | ↘P↘P↘P |
| FINAL MACHINE GUN UPPER | ↘P↘P↘〈P〉↘P |
| PHANTOM BLAST | ↙P→P（※1） |
| PHANTOM FAUST | ↙P→P→P→P |
| ILLUSION BURST | ↙PP（※1） |
| SWAY HOOK COMBO | ↙P←P←P←P |
| （※4）HIGH KICK TWIN | K「K」 |
| （※4）SPIRAL KICK | K↓K |
| SQUAT SPIN KICK | ↓K↓K |
| LOW & STEP IN | ↓K↘P |
| SIDE KICK TWIN | ↘K↘K |
| PANTS ONE | →→KP |
| PANTS TWO | →→KP「P」 |
| HEEL TASK | ↓（↓）KK |
| ONE-TWO BLAST | ↓↘→P（※1） |
| ONE-TWO BODY | ↓↘→P（→）P |
| ONE-TWO BODY UPPER | ↓↘→P（→）P（→）P |
| （※1）BLAST RUSH | P（※2） |
| | K |
| | ↓K↘「P」 |
| （※2）STRIKE RUSH | P↓K↘「P」 |
| | →P |
| | ←「P」 |
| | ↓P |
| | ↘「P」 |
| | K |
| （※3）BURST RUSH | PP（※2） |
| | ↓P |

### 獸人時追加連攜技

| WOLF CLAW | B（※4） |
|---|---|
| （※1）BLAST RUSH | BB |
| | B←B |
| （※2）STRIKE RUSH | ↓B |
| （※3）BURST RUSH | P←B |
| | BBP |
| | B↓P |
| | BB↓P |
| DOUBLE SLASH | BB |
| TRIPLE SLASH | B〈B〉B |
| SLASH LOW | B↓B |
| SLASH DIVE | B→B |
| CLAW KNUCKLE | BP（※4） |
| CLAW TWIN KNUCKLE | BPP（※1） |
| CLAW TWIN KNUCKLE SLASH | BPPB |
| BLIND BLOW | ↘B↘P |
| DOUBLE WOLF KICK | ↙BB |
| METEOR CRUSH | ↓↙←B · P or K or B |

## ALICE -RABBIT-



### 人間時基本技

| JAB | P |
|---|---|
| THROUGH PUNCH | →P |
| SWAY KNUCKLE | ←P |
| SQUAT JAB | ↓P |
| BODY HOOK | ↘P |
| LOW SWAY KNUCKLE | ↙P |
| RABBIT HAMMER | ↑P |
| SLIDE PUNCH | →→〈P〉 |
| JUMPING PUNCH | 跳躍中P |
| IUMPING HAMMER | 跳躍中→P |
| HOPPING HAMMER | ↓（↓）P |
| RABBIT TACKLE | →（→）P |
| HAMMER DROP | 對手倒地時↓P（DOWN 攻擊） |
| TURN STRAIGHT | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN STRAIGHT | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| SIDE HIGH KICK | K |
| ARC DROP | →K |
| SOMERSAULT ESCAPE | ←K |
| SQUAT SIDE KICK | ↓K |
| STAMP TOE KICK | ↘K |
| REVERSE FOOT KICK | ↙K |
| JUMPING TOE KICK | ↑K |
| RABBIT KNEE PUT | →→K |
| JUMPING KICK | 跳躍中K |
| MISSILE KICK | 跳躍中→K |
| LUNAR KICK | ↓（↓）K |
| RABBIT SLIDER | →（→）K |
| LEG SHEIK | 對手倒地時↓K（DOWN 攻擊） |
| TURN KICK | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN KICK | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| REVERSE FRANKENSTEINER | P＋K（上段投） |
| JACKKNIFT HEEL EDGE | ↓P＋K（下段投） |
| ALICE PRESSURE | 對手背向時P＋K（背後投） |
| AIR LAID | 空中近敵時↓P＋K（空中投） |
| RABBIT SPIRAL | ↓↘→P（COMMAND技） |
| ROUND SLASH | ↓↘→K（COMMAND技） |
| SPINNING HOPPER | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| SOMERSAULT KICK | ↓↙←K（COMMAND技） |

### 獸人時追加基本技

| PLEATS PUNCH | B |
|---|---|
| STEP KICK | →B |
| RABBIT KICK | ←B |
| SQUAT PLEATS PUNCH | ↓B |
| BLAST LEG KICK | ↘B |
| NEEDLE KICK | ↙B |
| HYDE SHOT KICK | ↑B |
| RISING TOE KICK | →→B |
| AIR CUTTER | 跳躍中B |
| STAR DUST KICK | 跳躍中→B |
| HOPPING KICK | ↓（↓）B |
| DOUBLE SOMERSAULT KICK | →（→）B |
| JACKKNIFT DROP | 對手倒地時↓B（DOWN 攻擊） |
| REVERSE DROP KICK | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN HAMMER | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| RABBIT STAMP | P＋K（上段投） |
| RABBIT PLEATS | ↓↘→B |
| SWITCH MOONSAULT | ↓↙←B |

### BEAST DRIVE

| LIFTING STAR RAIN | ↓↘→↓↘→B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| UPPER RUSH | PPP→〈P〉 |
|---|---|
| THRUST RUSH | PPP↓P |
| PLEATS COMBO MIDDLE | PKK→K |
| PLEATS COMBO HIGH | PKK←K |
| PLEATS COMBO LOW | PKK↓K |
| PLEATS REVERSE LOW | PKP↓K |
| THROUGH PUNCH UPPER | →P「P」 |
| SWAY KICK COMBO | ←PK |
| SQUAT PLEATS COMBO | ↓P↓K↓K |
| RABBIT STEP | ↘PP「P」↓K |
| LOW SWAY COMBO | ↙PK |
| HEEL EDGE COMBO MIDDLE | KK→K |
| HEEL EDGE COMBO HIGH | KK←K |
| HEEL EDGE COMBO LOW | KK↓K |
| ARC DROP COMBO | →K←K→K |
| ARC DROP COMBO RUSH | →K↓K↓P |
| LOW COMBO TWIN | ↓K↓K |
| LEG BEAT COMBO | ↘KKK |
| LUNAR COMBO | ↓（↓）K→K |
| DOUBLE SOMERSAULT | ↓↙←K（←）K |

### 獸人時追加連攜技

| LOW RABBIT COMBO | BBB↓B |
|---|---|
| HIGH RABBIT COMBO | BBB→〈B〉 |
| MIDDLE RABBIT COMBO | BBB←B |
| LOW RABBIT RUSH SLIDER | ↓B↓B↓K↓P |
| LOW RABBIT RUSH KNEE | ↓B↓BBBB |
| LOW RABBIT RUSH GROUND | ↙BBB（↓B or B） |

## BAKURYU 爆龍 -MOLE-

### 人間時基本技

| 短刀 | P |
|---|---|
| 流閃刃 橫斬 | →P |
| 流閃刃 縱斬 | ←P |
| 閃破 | ↓P |
| 流影刃 | ↘P |
| 草薙刀 | ↙P |
| 浮身返 | ↑P（移動技） |
| 雙擊破 | →→P |
| 飛短刀 | 跳躍中P |
| 飛龍斬擊 | 跳躍中→P |
| 旋肘 | ↓（↓）P |
| 地擂刀 | →（→）P |
| 苦無刺 | 對手倒地時↓P（DOWN 攻擊） |
| 日潰 | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| 回身短刀 | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| 流牙腳 | K |
| 半月落 | →K |
| 影刃腳 | ←K |
| 低刺蹴 | ↓K |
| 脛打 | ↘K |
| 影拂 | ↙K |
| 日輪腳 | ↑K |
| 風裂腳 | →→K |
| 裂空腳 | 跳躍中K |
| 飛龍彈 | 跳躍中→K |
| 爆龍彈 | ↓（↓）K |
| 震空腳 | →（→）K |
| 追突蹴 | 對手倒地時↓K（DOWN 攻擊） |
| 背迅腳 | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| 足掛 | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| 崩身轉擊 | P＋K（上段投） |
| 飯鋼落 | 空中近敵時P＋K（空中投） |
| 裏轉 | ↓P＋K（下段投） |
| 裏飯鋼落 | 對手背向時P＋K（背後投） |
| 雷光飯鋼落 | ↓↘→P（COMMAND技，空中打擊投） |
| 煙幕彈 | ↓↘→K（COMMAND技，移動技） |
| 硬氣流擊破 | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| 煙陣螺旋腳 | ↓↙←K（COMMAND技，空中出現） |

### 獸人時追加基本技

| 毒搔 | B |
|---|---|
| 毒突 | →B |
| 影斬擊 | ←B |
| 下段毒搔 | ↓B |
| 地擂彈 | ↘B |
| 搔上 | ↙B |
| 急襲毒擊破 | ↑B |
| 雙毒擊破 | →→B |
| 空刃腳 | 跳躍中B |
| 衝空斬擊 | 跳躍中→→B |
| 足首落 | ↓（↓）B |
| 雙毒龍卷破 | →（→）B |
| 骸裂 | 對手倒地時↓B（DOWN 攻擊） |
| 腹裂 | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| 離影 | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| 斬滅龍卷激 | P＋K（上段投） |
| 頭豪苦突 | ↓↘→B（COMMAND技，打擊投） |
| 昇天搔上 | ↓↙←B（COMMAND技，浮空技） |

### BEAST DRIVE

| 分身火炎地獄 | ←→←↙↓↘→B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| 短刀 | P（※1） |
|---|---|
| 連刀落刃腳 | PPK〈K〉 |
| 連刀刈足 | PPK↓K |
| 連刀圓月蹴 | PP←K |
| 連刀螺旋裏肘 | PP↓KP |
| 三連刀 | PPP（※2） |
| 連刀浮身返 | PPPP↑P |
| 三連刀螺旋斬 | PPPP（※4） |
| 螺旋流影刃 | PPPP→P |
| 連刀飯綱落 | PPPP↓↘→P |
| 連牙 | PK |
| （※2）流影崩激 | ↘P〈P〉 |
| （※2）流影日輪腳 | ↘PK |
| （※1）流牙落槌腳 | KK（※5） |
| （※1）流牙落槌半月落 | K「K」→K |
| （※1）流牙落槌圓月蹴 | K「K」←K |
| （※5）月影返 | →K←K↑P |
| （※3）裂迅雪崩蹴 | ↘K「K」「K」 |
| （※3）裂迅刈蹴 | ↘K→K |
| （※3）裂迅草擂蹴 | ↘K↓K |
| 疾風二段蹴 | →→KK |
| 疾風稻妻落 | →→KKK↓KK |
| 疾風螺旋連腳 | →→KK↓↙←K |
| 落雷 | ↓（↓）KK |

### 獸人時追加連攜技

| 連搔 | BB（※3） |
|---|---|
| 毒搔支轉腳 | B↓〈B〉 |
| 毒爪影斬擊 | BB↓B |
| 連搔轉倒砲 | BB↓B |
| 毒突 | →B（※1） |
| 毒突支轉腳 | →B↓B |
| 毒閃轉倒砲 | →BB↓B |
| 毒爪流影日輪腳 | →BBB↘PK |
| 邪舞牢頭豪苦突 | →B〈B〉B↘P↓↘→B |
| 毒爪爆銃連擊 | →BBBBB |
| 毒爪流影日輪腳 | →BBBB↘PK |
| 邪舞牢頭豪苦突 | →BBBB↘P↓↘→B |
| 流影連搔上 | ←P↙B |
| 骸裂 | 對手倒地時↓BBBBB |

## LONG 進龍 -TIGER-

### 人間時基本技

| 掌打 | P |
|---|---|
| 沖捶 | →P |
| 七寸靠 | ←P |
| 伏掌打 | ↓P |
| 斬捶 | ↘P |
| 橫拳 | ↙P |
| 騰空斜捶 | ↑P |
| 鐵山靠 | →→P |
| 騰捶 | 跳躍中P |
| 落雙捶 | 跳躍中→P |
| 連擊撩拳 | ↓（↓）P（CANCEL） |
| 鷹捉把 | →（→）P |
| 擊地捶 | 對手倒地時↓P（DOWN 攻擊） |
| 雙撐掌 | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| 轉身崩捶 | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| 壁腿 | K |
| 雙扣腿 | →K |
| 後蹴腿 | ←K |
| 前掃腿 | ↓K |
| 側腿 | ↘K |
| 後掃腿 | ↙K |
| 騰空分腳 | ↑K |
| 疾地掃腿 | →→K |
| 飛刺腿 | 跳躍中K |
| 風門倒壞 | 跳躍中→KK |
| 穿弓腿 | ↓（↓）K |
| 神龍腳 | →（→）K |
| 震腳 | 對手倒地時↓K（DOWN 攻擊） |
| 轉身旋腿 | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| 轉身掃腿 | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| 砲身發勁 | P＋K（上段投） |
| 封跪膝 | ↓P＋K（下段投） |
| 裏投 | 對手背向時P＋K（背後投） |
| 箭疾步 | ↓↘→P（COMMAND技） |
| 連環腿 | ↓↘→K（COMMAND技） |
| 外門頂肘 | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| 無影腳 | ↓↙←K（COMMAND技，打擊投） |

### 獸人時追加基本技

| 虎爪擊 | B |
|---|---|
| 虎撲子 | →B |
| 虎撲把 | ←B |
| 伏虎雙爪 | ↓B |
| 背身虎尾腳 | ↘B |
| 天邊掛月 | ↙B |
| 環雲擊 | ↑B |
| 羅漢鞭 | →→B |
| 獸登腳 | 跳躍中B |
| 描身宙擊 | 跳躍中→→B |
| 獅子衝天砲 | ↓（↓）B |
| 瘋獸咆吼 | →（→）B |
| 餓虎撲食 | 對手倒地時↓B（DOWN 攻擊） |
| 鐵山靠 | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| 振竹爪 | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| 踏身金剛捶 | P＋K（上段投） |
| 頸絕牙 | ↓↘→B（COMMAND技，打擊投） |
| 金剛搗碓 | ↓↙←B（COMMAND技） |

### BEAST DRIVE

| 猛虎硬爬山 | ↓↘→↘↓↙←B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| 橫拳 | ↙P（六合鴻輪式終了技TYPE-C衍生） |
|---|---|
| 連捶 | PP |
| 連捶挑領 | PPP（六合鴻輪式衍生） |
| 鷂子栽肩 | ↘PP |
| 連掌腿 | PK |
| 拳打旋腿 | PK↓K（六合鴻輪式終了技TYPE-B衍生） |
| 爪掌打（獸化時） | BP（六合鴻輪式衍生） |

### 六合鴻輪式相關圖

打開　「P」
左端腳　→K
斧刃腳　↓K
六合鴻輪式
日月把　↓P
單把　→「P」
右端腳　K

### 六合鴻輪式衍生限定衍生

| 上步連開 | 打開中→P |
|---|---|
| 上步連腳 | 左端腳中→P |
| 連捶單把 | 單把中PP |
| 高蹴日月把 | 斧刃腳中K |
| 連捶腿 | 左端腳中PP |
| 連斧腿 | 日月把中K |
| 伏虎日月把（獸化時） | 日月把中↓B |

### 六合鴻輪式終了技　六合鴻輪式衍生

| | TYPE-A | TYPE-B | TYPE-C |
|---|---|---|---|
| 裡門頂肘 | →→「P」 | →→「P」 | →→「P」 |
| 旋風腳 | →→K | →→K | →→K |
| 靠山壁 | →→B | →→B | →→B |
| 連珠砲動 | ↓↓P | ↓↓P | |
| 前掃幻腳 | ↓↓K | ↓↓K | |
| 半月刃 | ↓↓B | ↓↓B | |
| 崩拳 | ←P | | |
| 翻身連腳 | ←K | | |
| 鴻雲輪（獸化時） | 「B」B | | |
| 六合衝天砲（獸化時） | 「B」→B | | |
| 六合伏虎（獸化時） | 「B」↓B | | |

### 獸人時追加連攜技

#### AUTO六合鴻輪式

| 金剛鴻輪式・陽 | ↓↙←B・（→）B×6 |
|---|---|
| 金剛鴻輪式・地 | ↓↙←B・（↓）B×6 |
| 金剛鴻輪式・陰 | ↓↙←B・（←）B×6 |
| 金剛鴻輪式・天 | ↓↙←B・（↑）B×6 |
| 通天十字破 | B〈B〉B |
| 十字羅漢 | B〈B〉→B |
| ／伏虎十字雙 | B〈B〉↓B |
| 虎爪旋腳 | B↓B |
| 天邊連華山 | ↙BB |
| 背身連華山 | ↘BB |
| 金剛雙扣無影腳 | ↓↙←BB↓↙←K |
| 金剛連扣腿 | ↓↙←BBB |
| 金剛連扣無影腳 | ↓↙←BBB↓↙←K |
| 金剛雙扣腿（三） | ↓↙←BBBB |
| 金剛雙扣無影腳（三） | ↓↙←BBBB↓↙←K |
| 金剛雙扣日月把 | ↓↙←BBB（↓）B |
| 金剛連扣日月把 | ↓↙←BBBB（↓）B |
| 金剛虎撲把 | ↓↙←BPPPP（能於第二段後按G掣解除） |
| 連珠靠爬山 | ↓↙←BK→B↓P（擊中時專用連攜） |
| 連捶環雲擊 | PPP↑B |

## URIKO 宇理子 -HALF BEAST-

### 人間時基本技

| 鋏捶 | P |
|---|---|
| 翡翠頂肘 | →P |
| 轟破掌 | ←P |
| 下薄 | ↓P |
| 鷂子穿林 | ↘「P」 |
| 箭疾步 | ↙P |
| 雙掌天 | ↑P |
| 轉霸 | →→P（移動技） |
| 騰掌 | 跳躍中P |
| 怒矛 | 跳躍中→P |
| 連擊雙拳 | ↓（↓）P |
| 捨身穿 | →（→）P（轉向攻擊） |
| 地鼓 | 對手倒地時↓P（DOWN 攻擊） |
| 杏落靠 | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| 背身脛挫 | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| 鏡破腿 | K |
| 右端腳 | →K |
| 樓樂旋・乙 | ←K |
| 斧刃腳 | ↓K |
| 斤旋轉斧 | ↘K |
| 鎌鼬 | ↙K |
| 樓樂旋・甲 | ↑K |
| 閃漣鋒 | →→K |
| 飛刺腿 | 跳躍中K |
| 風門倒壞 | 跳躍中→K or ←K |
| 逆車 | ↓（↓）K |
| 神樂獨樂 | →（→）K |
| 砌穿 | 對手倒地時↓K（DOWN 攻擊） |
| 陵王旋膝 | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| 轉身掃腿 | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| 陰拿羅 | P＋K（上段投） |
| 崩身 | ↓P＋K（下段投） |
| 螺旋綱落 | 對手背向時P＋K（背後投） |
| 木端片 | 空中近敵時P＋K（空中投） |
| 迸遑陣 | ↓↘→P（COMMAND技） |
| 逆鱗腳 | ↓↘→K（COMMAND技） |
| 護符額掌 | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| 飛燕落 | ↓↙←K（COMMAND技） |

### 獸人時追加基本技

| 貓爪擊 | B |
|---|---|
| 迸遑扇 | →B |
| 股旅舞 | ←B |
| 鼠取 | ↓B |
| 獅子脅 | ↘B |
| 倒掃鎌 | ↙B |
| 鳥遊扇 | ↑B |
| 鯉昇流 | →→B |
| 獸登腳 | 跳躍中B |
| 貓宙擊 | 跳躍中→→B |
| 貓轉擊 | ↓（↓）B |
| 龍尾滑 | →（→）B（轉向攻擊） |
| 疾風鼠取 | 對手倒地時↓B（DOWN 攻擊） |
| 城門崩壞 | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| 臆貓 | 背向對手時↓B（背後攻擊） |
| 天雲仙昇 | P＋K（上段投） |
| 平和 | ↓↘→B（COMMAND技） |
| 扇天鳥落 | ↓↙←B（COMMAND技） |

### BEAST DRIVE

| 吃驚貓轉 | ↓↙←↙↓↘→B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| 鋏開 | P（四方神一重派生） |
|---|---|
| 四方神要落 | P「K」K（亂天華腳、草刺腿、雙爪腿降衍生） |
| 四方神一二三 | 「P」K「K」↑K |
| 雷刃牙 | PP↓P（日月把衍生） |
| 轉霸掃捶 | →→PP |
| 轉霸穿弓腿 | →→PK |
| 散櫻鎌 | ↓P↓K |
| 連環腿 | →K〈K〉 |
| 雷環天舞 | 「P」PPP（亂天華腳、窮鼠動山掌、獨鈷衍生） |
| 雷環天舞 | ↙PPPP（亂天華腳、窮鼠動山掌、獨鈷衍生） |
| 陵王旋膝 | 站立轉向K（草刺腿、日月把、雙爪腿降衍生） |
| 蒼穹飛燕落 | ↓↙←K（擊中時→ or 獸化狀態時B） |

### 六合鴻輪式相關圖

亂天華腳　→K
窮鼠動山掌　→P
獨鈷（人間時）／三鈷（獸人時）　「P」
六合鳳輪式
草刺腿　↓K
雙爪腿降　K
日月把　↓P

### 六合鳳輪式終了技

| 富獄參十六文 | ←K |
|---|---|
| 閻魔宣臨・牛頭胎 | →→K（擊中時） |
| 閻魔宣臨・馬頭腿 | →→K（命中時） |
| 雪下連輪 | ↓↓K |
| 天門開手 | ←P（BACK STEP時能於途中按G掣解除） |
| 顎羅突 | →→〈P〉 |
| 連珠鳳動 | ↓↓P（打擊投） |

### 四方神五重相關圖

鏡破腿　一重K
樓樂旋・乙　四重←K
牙側腿・要　二重「K」（亂天華腳、草刺腿、雙爪腿降衍生）
樓樂旋・甲　三重↑K
斧刃腳　五重↓K

### 獸人時追加連攜技　AUTO六合鴻輪式

| 扇天鳳鱗 | ↓↙←B・（→）B×6 |
|---|---|
| 扇天鳳翼 | ↓↙←B・（←）B×6 |
| 扇天鳳舞 | ↓↙←B・（↓）B×6 |
| 扇天鳳翔 | ↓↙←B・（↑）B×6 |
| 貓爪×字拳 | BB |
| 爪襲貓舞 | BB〈B〉 |
| 洗面平和 | ↓↘→BP |
| 摩爪平和 | ↓↘→BK |
| 霹靂平和 | ↓↘→BB（擊中時能輸入B掣兩次） |
| 蟲追平和 | ↓↘→B（→B×∞） |
| 扇天風起 | ↓↙←BBBB |
| 鯉昇烈空 | ↓（↓）P→B |

# MARVEL-LEOPARD-

### 人間時基本技

| M—VI KNUCKLE | P |
|---|---|
| HUNTING ELBOW | →P |
| SPINNING ELBOW | ←P |
| VOTING KNUCKLE | ↓P |
| AMAZONS BLOW | ↘P |
| GROUND CHOP | ↙P |
| DIVING CHOP | ↑P |
| SHOULDER BOOST | →→P |
| JUMPING KNUCKLE | 跳躍中P |
| JUMPING HAMMER | 跳躍中→P |
| ELBOW UPPER | ↓（↓）P |
| ABSOLUTE FIRE | →（→）P |
| PRESSURE BOMB | 對手倒地時↓P（DOWN攻擊） |
| TURN KNUCKLE | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN KNUCKLE | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| G—III KICK | K |
| ASSAULT KNEE | →K |
| TURN LIGHT KICK | ←K |
| LOW LIGHT KICK | ↓K |
| MIDDLE LIGHT KICK | ↘K |
| KICK MINE | ↙K |
| SCAR GUNNER | ↑K |
| DOUBLE LEG MISSILE | →→K |
| JUNPING KICK | 跳躍中K |
| JUMPING BACK KICK | 跳躍中→K |
| GROUND HEEL KICK | ↓（↓）K |
| MINE SILDER | →（→）K |
| MASER HAMMER | 對手倒地時↓K（DOWN攻擊） |
| REVERSE KICK | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| LOW REVERSE KICK | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| BRAIN BUSTER | P＋K（上段投） |
| TRAP LEG THROUGH | ↓P＋K（下段投） |
| THUGHNESS DRIVER | 對手背向時P＋K（背後投） |
| TASK FORCE UPPER | ↓↘→P（COMMAND技） |
| SCRAMBLE SNATCH | ↓↘→K（COMMAND技） |
| ASSAULT BLOW | ↓↙←P（COMMAND技） |
| TRIDENT SHOOT | ↓↙←K（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |

### 獸人時追加基本技

| ANGRY FIST | B |
|---|---|
| VIOLENT GROW | →B |
| BACK KICK | ←B |
| DOUBLE GROW | ↓B |
| REPERT WALKING | ↘B |
| TURN SCATCH | ↙B |
| SOMERSAULT SCATCH | ↑B |
| REPERT HEAD | →→B |
| SHAVE KICK | 跳躍中B |
| ROLLING SHREDDER | 跳躍中→B |
| GROUND SCATCH | ↓（↓）B |
| BRUTAL LAID | →（→）B |
| KILL SCATCH | 對手倒地時↓B（DOWN攻擊） |
| BACK DROP KICK | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN GROW | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| DAM SITE FANG | P＋K（上段投） |
| DEMOLITION FANG | ↓↘→B（COMMAND技） |
| RISING LASER | ↓↙←B（COMMAND技） |

### BEAST DRIVE

| CROSS BLADE ZIPPER | ↓↙←↓↙←B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| M—VI SHOOTING | PP |
|---|---|
| （※1）M—VI | PP「P」（※3） |
| （※1）M—VI STINGER | PP「P」「K」 |
| （※1）M—VI HELL FIRE | PPK |
| （※1）M—VI NAPALM | PP↓K |
| / M—VI GUN | PK |
| HUNTING DIVE ELBOW | →P→「P」→「P」 |
| HUNTING ARROW | →PK |
| （※4）SPINNING KNUCKLE | ←P「P」（※5） |
| AMAZONS HEAD BAD | ↘PP |
| / AMAZONS BLOW | ↘P（※3） |
| AMAZONS SCRATCH | ↘P↓K |
| / ELBOW UPPER | ↓（↓）PP |
| G—III COMBINATION | KKK |
| / G—III KICK | K（※4） |
| G—III DOUBLE | KK（※2） |
| （※2）ASSAULT KICK RUSH | →KKK（※1） |
| （※2）ASSAULT KICK MINE | →KKK↓K |
| （※2）ASSAULT KICK SPARROW | →KKK→K |
| （※2）ASSAULT KICK BOMB/ k.(FEINT KICK BOMB/ p.) | →K→K・〈K〉or P |
| （※2）ASSAULT KICK SURPRISE | →K↓K・〈K〉or P |

### 獸人時追加連攜技

| （※5）ANGRY FIST | B（※2） |
|---|---|
| （※5）ANGRY GROW | B〈B〉 |
| （※5）ANGRY SLASH | B↓〈B〉 |
| / ANGRY GROW | B〈B〉（※2） |
| ANGRY GROW JUDGEMENT | B〈B〉B |
| TRIPLE LOW SCRATCH | B〈B〉↓B |
| ANGRY SLASH | B↓〈B〉 |
| （※3）VIOLENT SCRATCH | →B→B |
| （※3）VIOLENT GRIND | →B↓B |
| / WALKING FANG | ↘B↓↘→B |
| LIGHTING SCRATCH | ↘P→BB |
| / FLYING TRAP | ↓↘→K↓↑K←→B |
| G—III ANGER BARRET COMBO | K←PP〈B〉→KKKPPP→B→B |

# BUSUJIMA 毒島 -CHAMELEON-

### 人間時基本技

| 全開CHOP | P |
|---|---|
| 怠慢STRAIGHT | →P |
| 首折裏拳 | ←P |
| 脛潰PUNCH | ↓P |
| 淬火KNUCKLE | ↘P |
| 腰折裏拳 | ↙P |
| 爆裂 | ↑P |
| 頭蓋割 | →→P |
| JUMP拳 | 跳躍中P |
| JUMP頭蓋割 | 跳躍中→P |
| 竹矛UPPER | ↓（↓）P |
| 毒島TACKLE | →（→）P |
| / LYNCH毆 | 對手倒地時↓P（DOWN攻擊） |
| 打毆 | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| 穴毆 | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| 速攻KNEE | K |
| 流氓KICK | →K |
| 踵地獄 | ←K |
| 脛破壞 | ↓K |
| 地滑KICK | ↘K |
| 裝蒜腳 | ↙K |
| 特攻KICK | ↑K |
| 足踏 | →→K |
| JUNP蹴 | 跳躍中K |
| JUMP兩足蹴 | 跳躍中→K |
| 筋斗蹴 | ↓（↓）K |
| 毒島BOOMERANG | →（→）K |
| / LYNCH踏 | 對手倒地時↓K（DOWN攻擊） |
| 毒島翻弄 | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| 毒島發射 | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| 命潰 | P＋K（上段投） |
| 尻責 | ↓P＋K（下段投） |
| 毒島THROUGH | 對手背向時P＋K（背後投） |
| 打入CHOP | ↓↘→P（特殊DAMAGE COMMAND技） |
| 毒島本氣 | ↓↘→K（特殊架式） |

### 毒島本氣衍生

| 前進 | → |
|---|---|
| 後退 | ← |
| 返回通常架式 | ↑ |
| 挑發 | ↓ |
| / | P |
| 本氣PUNCH | P「P」P |
| / | K |
| 本氣KICK | KK |
| 本氣伸PUNCH | B（獸化時） |
| 本氣拂 | ↓B（獸化時） |
| 毒島HOMERUN | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| 毒島EXERCISE | ↓↙←K（COMMAND技） |

### 獸人時追加基本技

| 指爪PUNCH | B |
|---|---|
| 顏面ATTACK | →B |
| 伸CLAW | ←B |
| 撲殺KNUCKLE | ↓B |
| 鼻UPPER | ↘B |
| 顏面SLIDER | ↙B |
| SOMERSAULT尻尾 | ↑B |
| 突入SOMERSAULT | →→B |
| JUMP足爪KICK | 跳躍中B |
| 腹PRESS | 跳躍中→B |
| FLAP頭突 | ↓（↓）B |
| 爆走SOMERSAULT | →（→）B |
| 顏面急降下 | 對手倒地時↓B（DOWN攻擊） |
| 大後退KICK | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| 雜魚寢KICK | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| 舌THROUGH | P＋K（上段投） |
| 姿消滅ATTACK | ↓↘→B（攻擊後消失COMMAND技） |
| 姿消滅 | ↓↙←B（消失COMMAND技） |

### BEAST DRIVE

| 大成佛THROUGH | ↓↘→↓↘→B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| / 全開CHOP | P（※2） |
|---|---|
| 打毆 | 站立轉向P（※3） |
| （※2） | 速攻KNEE　KP（※1） |
| （※2） | 速攻KNEE　K↓K（※1） |
| （※2） | 速攻撲殺TACKLE　KB（※1獸化時專用） |
| 全開爆擊腳 | P（※1）「P」（※3）PK |
| 全開正拳列傳 | P「P」PP→P→P |
| 全開踵地獄 | P「P」PPK←K |
| 全開千切裝蒜腳 | P「P」PK↓K |
| 全開千切KNUCKLE | P「P」PKB（獸化時） |
| 全開千切UPPER | P「P」PB（獸化時） |
| 胼胝毆 | 背向對手時PP |
| 怠慢惡KICK | →PK |
| 怠慢惡黨KICK | →P→PK |
| 怠慢極惡KICK | →P→P→PK |
| 怠慢超極惡KICK | →P→P→P→PK |
| 怠慢STRAIGHT列傳 | →P→P→P→P→P→P |
| 流氓噓蹴列伝 | →K→「K」→P→P→P |
| 淬火BLOW | ↘P→P |
| 淬火淬火BLOW | ↘P↘P→P |
| 淬火淬火裏拳 | ↘P↘P←P |
| 毒島EXERCISE | ↓↙←KKKKK |

### 獸人時追加連攜技

| CHAMELEON RUSH | B ↑〈B〉 |
|---|---|
| | ↓〈B〉↑B |
| | ↓〈B〉B↑B |
| | ↓〈B〉BB |
| 伸RUSH | ←B ↑〈B〉 |
| | ↓〈B〉↑B |
| | ↓〈B〉B↑B |
| | ↓〈B〉BB |
| DOUBLE顏面SLIDER | ↙B↓B |
| SLIDE昇天UPPER | →B→B |
| 顏面ATTACK鼻SPIKE | ↘B↘B |
| 積極CHOP | K↓K「P」P |
| 淬火裏拳 | ↘P↘P←P |
| SOMERSAULT顏面SLIDER | ↑B↙B↓B |
| 頭突UPPER SPIKE | ↓（↓）B↘B↘B |
| 毒島本氣 | ↓↘→K（特殊架式） |
| 本氣PUNCH | ↓↘→KPPP |
| 本氣KICK | ↓↘→KKK |
| 打入CHOP | ↓↘→P（特殊DAMAGE技） |
| SOMERSAULT顏面SLIDER | ↑B↙B↓B |
| SOMERSAULT昇天UPPER | ↑B→B→B |
| 頭突UPPER SPIKE | ↓（↓）B↘B↘B |

# STIN -INSECT-

### 人間時基本技

| SHELL PUNCH | P |
|---|---|
| BISEXUAL FORCE THROUGH | →P |
| PERMIN BLOW | ←P |
| HAND KNIFE | ↓P |
| PERMIN UPPER | ↘P |
| BIO SHOCK | ↙P（下段衝擊技） |
| HEAD CRUSHER | ↑P |
| BODY SLASHER | →→P |
| FLYING SHELL PUNCH | 跳躍中P |
| FLYING HEAD CRUSHER | 跳躍中→P |
| GROUND MESS | ↓（↓）P |
| SHELL TACKLE | →（→）P |
| IDO CRUSH | 對手倒地時↓P（DOWN攻擊） |
| SPIRAL BREAK | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| PERMIN NAIL | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| SOLID KICK | K |
| TRUST KICK | →K |
| / URAN ZINK KICK | ←K |
| KNEE CRUSH | ↓K |
| / GROUND STEP | ↘K |
| / ROLLING BACK | ↙K |
| / LEG GUILLOTINE | ↑K |
| KNEE BLAST | →→K |
| JUMPING HIGH KICK | 跳躍中K |
| JUMPING BACK KICK | 跳躍中→K |
| LEG UPPER | ↓（↓）K |
| DUAL SOLID KICK | →（→）K |
| BONE SCRATCH | 對手倒地時↓K（DOWN攻擊） |
| BRUSH HIGH KICK | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| GROUND BRUSH KICK | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| GRING THROUGH | P＋K（上段投） |
| STIN BOMB | ↓P＋K（下段投） |
| STIN THROUGH | 對手背向時P＋K（背後投） |
| AIR BOMBER | 空中近敵時P＋K（空中投） |
| / STIN CRUSH | 近敵時↓↘→G＋P |
| HORNET GRAB | ↓↘→K（中段打擊投） |
| ANTHRA BOMB | ↓↙←P（下段打擊投） |
| GRASSHOPPER LEG | ↓↙←K（能於途中按G掣解除） |

### 獸人時追加基本技

| BEATLE HEAD | B |
|---|---|
| ROLLING BUG HEAD | →B |
| TRUST KICK | ←B |
| MANTILS FANG | ↓B |
| BUG MIDDLE | ↘B |
| BUG GROUND | ↙B |
| HORN CHOP | ↑B |
| CHARGE BUG HEAD | →→B |
| FLYING BUG KICK | 跳躍中B |
| BUG PRESS | 跳躍中→B |
| GROUND HORN | ↓（↓）B |
| JET BEATLE | →（→）B |
| HORN PRESS | 對手倒地時↓B（DOWN攻擊） |
| DUAL GROW KICK | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| BUG GROW | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| BUG HAG | P＋K（上段投） |
| RIOT BEATLE | ↓↘→B |
| BIO REJECT | ↓↙←B |

### BEAST DRIVE

| BOOSTING BURST | 近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←B |
|---|---|

### 人間時連攜技

| SHELL BLOW | P「P」 |
|---|---|
| SHELL RUSH | P「P」P |
| SHELL FACE CRUSH | P「P」PP（打擊投） |
| SHELL RUSH GUILLOTINE | P「P」PK |
| SHELL RUSH BOMB | P「P」P↓K↓↙←P |
| SHELL SLASHER | PK「P」P |
| TRUST KNEE SMASH | →KK |
| / TRUST SHOCK | →KK↙P |
| / TRUST BLOW | →KK←P |
| TRUST KNEE CRUSH | →K↓K |
| COMBO ANTHRA BOMB | →K↓K↓↙←P |
| SOLID CUTTER COMBO | K「P」P |
| HEAD KNIFE COMBO | ↓PK |
| BRAIN CRUSH DROP | ↓↘→G＋P↓↙←G＋P |

### 獸人時追加連攜技

| BEATLE RUSH | BB |
|---|---|
| BEATLE RUSH BEAT | BB↓B |
| KHAOS BEATLE RUSH | BB↓B↓B |
| BRUTAL BEATLE RUSH | BB↘B↘B |
| VIOLENCE BEATLE RUSH | BB↓B↘B↑B |

## JENNY -BAT-

### 人間時基本技

| | |
|---|---|
| SLAP | P |
| SWIM SLAP | →P |
| YOU FOOL | ←P |
| LEG SLAP | ↓P |
| CUTTING HIGH | ↘P |
| DOUBLE LEG SLAP | ↙P |
| JUMP OUT | ↑P |
| PILE BUNKER | →→P |
| JUMP JAB | 跳躍中P |
| GUILLOTINE SLAP | 跳躍中→P |
| LEG CUTTER | ↓（↓）P |
| PUSH OUT | →（→）P |
| WAKE UP SLAP | 對手倒地時↓P（DOWN攻擊） |
| REPULSE ELBOW | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| TURN SLAP | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| GHOST LINE | K |
| PASSION KICK | →K |
| BYE-BYE KICK | ←K |
| UNDER SPEAK | ↓K |
| NEEDLE SPEAK | ↘K |
| GROUND SHAVING | ↙K |
| ENAMEL RAINBOW | ↑K |
| COOL SOMER EDGE | →→K |
| JET HEEL | 跳躍中K |
| ROCKET HEEL | 跳躍中→K |
| ENAMEL ARCH | ↓（↓）K |
| COQUETTISH SLIDER | →（→）K |
| CAVE IN STAMP | 對手倒地時↓K（DOWN攻擊） |
| TURN HOOK HEEL | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| REVERSE HEEL STAMP | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| SWEET NECK BREAK | P＋K（上段投） |
| SWEET DISGRACE | ↓P＋K（下段投） |
| SWEET SLIDING | 對手背向時P＋K（背後投） |
| TWIST（特殊架式） | ↓↘→P（COMMAND技） |

### TWIST衍生

| | |
|---|---|
| ACTIVE TWIST | → |
| PASSIVE TWIST | ← |
| TWIST CHARGE | ↓P |
| TWIST HEEL CHARGE | ↓K |
| TWISTED EXPLOSION | KK（or↓K）KKKK（or↓K）K |
| ECCENTRIC KICK | ↓↘→K（COMMAND技） |
| BRILLIANT SLASH | ↓↙←P（COMMAND技） |
| ROLLUP HURRICANE | ↓↙←K（COMMAND技） |

### 獸人時追加基本技

| | |
|---|---|
| LAID CLAW | B |
| NIGHTMARE DEPARTURE | →B |
| SPINNING CLAW | ←B |
| LEG SPEAK | ↓B |
| SWEEP CLAW | ↘B |
| GET SKATE | ↙B |
| BACK SURPRISE | ↑B |
| SLASH TALLOW | →→B |
| SKY TALLOW | 跳躍中B |
| FLYING SOMERSAULT | 跳躍中→B |
| TALLOW CYCLONE | ↓（↓）B |
| WIND RIDER | →（→）B |
| WEAK UP SLASH | 對手倒地時↓B（DOWN攻擊） |
| BACK UPPER TALLOW | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| CUTTING TURN | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| BLOOD SUCKER | P＋K（上段投） |
| BUTT WING BLADE | ↓↘→B（COMMAND技） |
| FLAP WING | ↓↙←B（COMMAND技） |

### BEAST DRIVE

| | |
|---|---|
| SKY-HIGH TEMPEST | →←↙↓↘→B |

### 人間時連攜技

| | |
|---|---|
| SLAP SLAP | P「P」（※1 or ※3） |
| （※1）／ PASSION HEEL FOOL | →KK「K」←P |
| （※1）／ PASSION HEEL | →KK「K」（※4） |
| （※1）／ PASSION HEEL BYE-BYE | →KK「K」←K |
| （※1）／ PASSIONATO HEEL RUSH | →KK「K」K（K or ↓K） |
| ／ ENAMEL KNIFE | ↘KK（※2） |
| ENAMEL BLADE | ↘KKKK |
| ／ ENAMEL BLADE FOOL | ↘KKK←P |
| （※2）SLY KICK | ↓KK |
| GROSS EDGE | ↓（↓）KK |

### 獸人時追加連攜技

| | |
|---|---|
| COMPLETE DISORDER | BBB擊中時BB |
| WIND SLIDER | BBB擊中時↓B |
| DISORDER SLAP | BBB擊中時↓↙←B |
| NIGHTMARE WALKING | →BBB↓↙←B |
| WIND DISORDER | →（→）中BB |
| DRILL TALLOW | ↓↙←BB |




## GADO -LION-

### 人間時基本技

| | |
|---|---|
| JAB | P |
| TOMAHAWK SHOT | →P |
| TURNING ELBOW | ←P |
| SQUAT JAB | ↓P |
| SHELL SHOT | ↘P |
| UNBUSH CANON | ↙P |
| DROP SHOT | ↑P |
| STREAK FIRE | →→〈P〉 |
| JUMPING KNUCKLE | 跳躍中P |
| JUMPING HAMMER | 跳躍中→P |
| RISE SHOT | ↓（↓）P |
| ABSOLUTE FIRE | →（→）P |
| PRESSURE BOMB | 對手倒地時↓P（DOWN攻擊） |
| TURN KNUCKLE | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN KNUCKLE | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| RISING BARREL | K |
| NEEDLE LAUNCHER | →K |
| SPIN TREST | ←K |
| SPREAD MINE | ↓K |
| INTENS SHOOT | ↘K |
| HITTING WHEEL | ↙K |
| AIR CANON | ↑K |
| KNEE DRIVER | →→K |
| JUMPING KICK | 跳躍中K |
| MISSILE KICK | 跳躍中→K |
| VERTICAL BARREL | ↓（↓）K |
| MINE SLIDER | →（→）K |
| MASER HAMMER | 對手倒地時↓K（DOWN攻擊） |
| REVERSE KICK | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| LOW REVERSE KICK | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| GRAB KNOCK DOWN | P＋K（上段投） |
| SHEIK BOMB | ↓P＋K（下段投） |
| SURPRISE CRUSH | 對手背向時P＋K（背後投） |
| HEAT CAPTURE | ↓↘→P（COMMAND技） |
| RAGE CUTTER | ↓↘→K（COMMAND技） |
| ASSAULT BLOW | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| DANGER SPIN | ↓↙←K（COMMAND技） |

### 獸人時追加基本技

| | |
|---|---|
| NAIL SCRATCH | B |
| NAIL SPEAR | →B |
| VANISHING SCRATCH | ←B |
| NAIL SWEEP | ↓B |
| TWIN SCRATCH | ↘B |
| SQUAT BACK TURN SCRATCH | ↙B |
| SOMERSAULT SCRATCH | ↑B |
| DINO HEAD | →→B |
| SHAP KICK | 跳躍中B |
| ROLLING SHREDDER | 跳躍中→B |
| GROUND SCRATCH | ↓（↓）B |
| BRUTAL LAID | →（→）B |
| KILL SCRATCH | 對手倒地時↓B（DOWN攻擊） |
| BACK DROP KICK | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| SQUAT TURN SWAP | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| DAM SIDE FANG | P＋K（上段投） |
| DEMOLITION FANG | ↓↘→B |
| RISING LASER | ↓↙←B |

### BEAST DRIVE

| | |
|---|---|
| G-CANNON | ↓↘→↘↓↙←B |

### 人間時連攜技

| | |
|---|---|
| SHOT GUN COMBINATION G | PP |
| HEAVY WEIGHT SHOT GUN G | PP→P |
| SHOTGUN COMBINATION DRIVE | PP→K |
| TWIN TOMAHAWK | →PP |
| TOMAHAWK BUSTER | →P「P」「P」 |
| TOMAHAWK DRIVE | →PK |
| SPINNING STRIKE | ←P「P」 |
| SHELL SMASH | ↘PP |
| SHELL SLASH | ↘P↘K |
| SIGHT PREIGE | ↓（↓）PP |
| TRUTH COMBINATION | KKK |
| REAR EDGE COMBINATION | KK→K |
| REAR EDGE COMBINATION HIGH | KK→KK |
| COMMAND EDGE COMBINATION HIGH | KK→KKK |
| REAR EDGE COMBINATION MIDDLE | KK→K→K |
| COMMAND EDGE COMBINATION MIDDLE | KK→K→KK |
| REAR EDGE COMBINATION LOW | KK→K↓K |
| COMMAND EDGE COMBINATION LOW | KK→K↓KK |
| HEAT BLASTER | K←P |
| HEAT BLASTER TWIN | K←P「P」 |
| SKY LAUNCHER | →KK |
| SKY LAUNCHER STRIKE | →KKK |
| SOLID LAUNCHER | →K→K |
| SOLID LAUNCHER STRIKE | →K→KK |
| GRAND LAUNCHER | →K↓K |
| GRAND LAUNCHER STRIKE | →K↓KK |
| HEAT CAPTURE MIDDLE KICK | ↓↘→＋P擊中時K |
| HEAT CAPTURE LOW KICK | ↓↘→＋P擊中時（↓）K |

### 獸人時追加連攜技

| | |
|---|---|
| DOUBLE SCRATCH | BB |
| TRIPLE SCRATCH | B「B」B |
| TRAP NAIL | B↓「B」 |
| TRIPLE LOW SCRATCH | BB↓B |
| DESTORY SCRATCH | →B〈B〉 |
| BLIND SCRATCH | →B↓B |
| BLOODY LAZY | ↘B↓↘→B |
| HEAT BLASTER NAIL | K←P〈P〉B |
| HEAT BLASTER DOUBLE CLAW | K←P〈P〉BB |
| HEAT BLASTER NEEDLE | K←P〈P〉B→K |
| HEAT BLASTER SKY LAUNCHER | K←P〈P〉B→KK |
| HEAT BLASTER SKY LAUNCHER STRIKE | K←P〈P〉B→KKK |
| HEAT BLASTER SOLID LAUNCHER | K←P〈P〉B→K→K |
| HEAT BLASTER SOLID LAUNCHER STRIKE | K←P〈P〉B→K→KK |
| HEAT BLASTER GRAND LAUNCHER | K←P〈P〉B→K↓K |
| HEAT BLASTER GRAND LAUNCHER STRIKE | K←P〈P〉B→K↓KK |
| HEAT BLASTER STOMA | K←P〈P〉B↓B |
| SHOTGUN SCRATCH | PP↓B |
| LIGHT SHOCK | ↘P→B |
| LIGHTING SCRATCH | ↘P→B〈B〉 |

## SHEN LONG 深龍 -TIGER-

### 人間時基本技

| | |
|---|---|
| 掌打 | P |
| 上步掌拳 | →P |
| 虎撲把 | ←P |
| 伏掌打 | ↓P |
| 紫燕抄水 | ↘P |
| 橫拳 | ↙〈P〉 |
| 騰空斜捶 | ↑P |
| 裡門頂肘 | →→「P」 |
| 騰捶 | 跳躍中P |
| 落雙捶 | 跳躍中→P |
| 斬捶 | ↓（↓）P |
| 箭疾步 | →（→）P |
| 擊地捶 | 對手倒地時↓P（DOWN攻擊） |
| 頂心肘 | 背向對手時P（轉向攻擊） |
| 轉身崩捶 | 背向對手時↓P（轉向攻擊） |
| 壁腿 | K |
| 雙扣腿 | →K |
| 後蹴腿 | ←K |
| 前掃腿 | ↓K |
| 側腿 | ↘K |
| 後掃腿 | ↙K |
| 旋風腳 | ↑K |
| 疾地掃腿 | →→K |
| 飛刺腿 | 跳躍中K |
| 風門倒壞 | 跳躍中→KK |
| 穿弓腿 | ↓（↓）K |
| 神龍腳 | →（→）K |
| 震腳 | 對手倒地時↓K（DOWN攻擊） |
| 轉身旋腿 | 背向對手時K（轉向攻擊） |
| 轉身掃腿 | 背向對手時↓K（轉向攻擊） |
| 砲身發勁 | P＋K（上段投） |
| 封跪膝 | ↓P＋K（下段投） |
| 裏投 | 對手背向時P＋K（背後投） |
| 絕招步法 | ↓↘→P（COMMAND技） |
| 連環腿 | ↓↘→K（COMMAND技） |
| 外門頂肘 | ↓↙←P（COMMAND技，能於途中按G掣解除） |
| 無影腳 | ↓↙←K（COMMAND技，打擊投） |

### 獸人時追加基本技

| | |
|---|---|
| 虎爪擊 | B |
| 猛虎踏腿 | →B |
| 背身龍尾 | ←B |
| 伏虎斬 | ↓B |
| 伏虎雙爪 | ↘B |
| 天邊掛月 | ↙B |
| 描身宙腳 | ↑B |
| 羅漢鞭 | →→B |
| 獸登腳 | 跳躍中B |
| 描身宙擊 | 跳躍中→→B |
| 獅子衝天砲 | ↓（↓）B |
| 瘋獸咆吼 | →（→）B |
| 餓虎撲食 | 對手倒地時↓B（DOWN攻擊） |
| 鐵山靠 | 背向對手時B（轉向攻擊） |
| 振竹爪 | 背向對手時↓B（轉向攻擊） |
| 踏身金剛捶 | P＋K（上段投） |
| 頸絕牙 | ↓↘→B（COMMAND技，打擊投） |
| 金剛搗碓 | ↓↙←B（COMMAND技） |

### BEAST DRIVE

| | |
|---|---|
| 猛虎硬爬山 | ↓↘→↘↓↙←B |

### 六合鴻輪式相關圖

| | | | |
|---|---|---|---|
| 打開　「P」 | | 斧刃腳　↓K | |
| 側中腳　→K | 六合鴻輪式 | | 崩拳　→〈P〉 |
| 日月把　↓P | | 右端腳　K | |

### 人間時連攜技

| | |
|---|---|
| 連捶 | PP |
| 鷂子栽肩 | ↓（↓）PP |
| 連掌腿 | PK |
| 連捶挑領 | PP〈P〉（六合鴻輪式衍生） |
| 拳打旋腿 | PK↓K（六合鴻輪式終了技TYPE-B衍生） |
| 爪掌打（獸化時） | B〈P〉（六合鴻輪式衍生） |

### 六合鴻輪式終了技 / 六合鴻輪式衍生

| 六合鴻輪式終了技 | TYPE-A | TYPE-B |
|---|---|---|
| 鷂子穿林 | →→P | →→P |
| 半月刃 | →→K | →→K |
| 連珠砲動 | ↓↓P | ↓↓P |
| 前掃幻腳 | ↓↓K | ↓↓K |
| 七寸靠 | ←P | |
| 翻身連腳 | ←K | |
| 六合劈手 | B | |
| 鴻雲輪（獸化時） | 「B」B | |
| 六合衝天砲（獸化時） | 「B」→B | |
| 六合伏虎（獸化時） | 「B」↓B | |

### 獸人時追加連攜技

#### AUTO六合鴻輪式

| | |
|---|---|
| 金剛鴻輪式・陽 | ↓↙←B・（→）B×6（獸化時能於第一段CANCEL） |
| 金剛鴻輪式・地 | ↓↙←B・（↓）B×6 |
| 金剛鴻輪式・陰 | ↓↙←B・（←）B×6 |
| 金剛鴻輪式・天 | ↓↙←B・（↑）B×6 |
| 虎爪旋腳 | B↓B |
| 十字劈手 | BB |
| 環雲十字破 | B〈B〉B |
| 十字羅漢 | B〈B〉→B |
| 伏虎十字雙 | B〈B〉↓B |
| 天邊連華山 | ↙BB |
| 金剛雙扣腿 | ↓↙←BB |
| 金剛雙扣無影腳 | ↓↙←BB↓↙←K |
| 金剛連扣腿 | ↓↙←BBB |
| 金剛連扣無影腳 | ↓↙←BBB↓↙←K |
| 金剛雙扣腿（三） | ↓↙←BBBB |
| 金剛雙扣無影腳（三） | ↓↙←BBBB↓↙←K |
| 金剛雙扣日月把 | ↓↙←BBB（↓）B |
| 金剛連扣日月把 | ↓↙←BBBB（↓）B |
| 連捶環雲擊 | PPP↑B |

※（→）…為持續輸入、「」…為人間時CANCEL PONIT、〈〉…為人間或獸化時CANCEL POINT

製造商：NEC Interchannel 發售日：未定
售價：未定
SLG/MEM

TEXT：怪傑

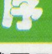
# With You ～みつめていたい～

## 三角關係?

上年秋天才發售的人氣戀愛AVG遊戲—「WITH YOU」，這麼快就決定移植到SS機上！決定移植「PIA 2」及「FRIENDS」電腦版的NEC INTERCHANNEL所做出來的移植版質素都是有目共睹的，今次將會介紹遊戲中的女主角及看看這遊戲有多大的魅力。

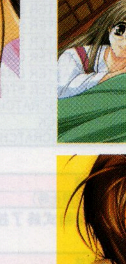
### 序

6年前突然要日本的真奈美，以及和主角一起成長的菜織，這兩個主角的幼伴將會成為遊戲中的女主角。有一天，真奈美再次回到日本，而結果3人很開心再次遇上。一個是初戀對象—真奈美，而另一個又是經常照料主角的菜織。主角的心在2人之間搖晃着，究竟這3個幼伴到最後會有怎樣的發展呢？


### 戀愛 AVG

這個遊戲的故事將會區分為不同的章節，即玩者可以從戀愛AVG中感到日本電視劇那樣的感覺。當一個章節的結束時，就會插入在下一章登場的角色預告。在每一章的故事裏，玩者選擇不同的行動都令故事出現不同的分支線，進入哪一個最終章就是途中選擇不同行動的結果。真奈美和菜織兩位女主角對主角的親密度都會以「絆Parameter（參數）」（好感度），究竟主角的行動和選擇怎樣去令故事產生變化呢？


### 真奈美鳴瀬

身高：158cm
BWH：80.55.83
血液：AB型

6年前，突然搬到緬甸居住的幼伴。這次因親人轉職的關係，而再次回到日本。因為在離開的時候並沒有和主角說過任何說話，所以真奈美直至現在都感到後悔。現在的她轉校到主角就讀的高校，而成為了男生之間注目點，這麼可愛的少女當然會受到人注目啦！不過她卻意外地輕浮。

### 好感度表示

兩位女主角的「絆Parameter」是可能影響到玩者的行動選擇。在遊戲畫面中，鑲嵌在鏈咀的寶石顏色會顯示出哪一個女主角對主角較為親密，紅色＝菜織、藍色＝真奈美，而綠色＝中立。



### 菜織田川

身高：160cm
BWH：85.54.85
血液：O型

菜織亦和真奈美同樣是主角的幼伴。她的父親就是神社的神主、而在放學後，她就會兼職做巫女。在幼稚園的時候2人就已經在一起，每次菜織在主角的面前，都會以好像姐姐的身份去照料主角，就算是高校生她亦都沒有改變這個性格，對主角行動不滿意的時候，就會有很多說話聽到。由於她十分喜歡小孩子，所以將來希望成為一個保母。

製造商：IMADIO　　發售日：1月21日
售價：358港元
SLG/MEM

TEXT：怪傑

# 快刀亂麻 雅

## 楯岡道場一定成為江戶第一！！



這個遊戲的最終目的就是與女弟子的關係良好、主角經營的劍術道場繁盛，以及道場的名聲得到很高的評價。最初的時候，楯岡是一間貧窮的道場，只能收取當地的人成為弟子。不過經過主角和弟子的不斷修練下，而取得一年一度的武藝大會的勝利，令道場的地位得以提昇。

### 育成參數

修練是否成功就要看參數的增減，而師範的參數與弟子的參數之數值相差很大，就會令弟子修練的成功率提高，同一時間弟子亦都獲得高數值。如果再加上高血氣和一些BONUS的話，那次修練所獲得的數值就會是普通修練時的一倍。







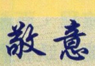
遊戲開始時，玩者能夠取得的弟子只有三名，而只要玩者達成他們要求的條件就會自然地加入其門下，但遊戲中玩者將會有共七名弟子，可以選擇最早取得的弟子有紗奈、大悟、武丸，她們都是能在一年內取得的。




### 工作

遊戲中除了可以在道場內進行修練外，新十郎亦可以委派一些工作給予弟子，來進行一些強化訓練，從中玩者更將會得到提高道場的評價數值。每一件工作都需要在6天之內完成，而如果有剩餘的時間，更可利用來進行修練，從而減低育成的時間。




遊戲中有一個稱為「敬意」的隱藏參數，即是對新十郎的好感度，所以遊戲中將會有共同EVENT發生插入。在畫面中的數值中是沒有敬意顯示的，不過可從修練時每個角色的表情中看到。在最初敬意中，紗奈是全體最高的，開始時已經是笑嘻嘻的樣子。





### 武藝大會？

武藝大會就是江戶城一年一度的EVENT，如果要取得當中的勝利就需要充足的實力，亦即是每日在道場修練的成果。在比賽時，玩者可以選擇畫面下方的不同指令，來將比賽的對手一一打倒。最後會給予一個道場評價，而它就是比賽結果和經營狀態等的總合評價。如果能取得好的評價，就可以令楯岡道場一夜成名。





製造商：BANDAI　容量：CD-ROM　發售日：預定99年2月4日
售價：5800日圓　記憶：2 BLOCK
SLG/2P/MEM/對應ANALOG

BY：魔頭 • 非洲

# 魔女大作戰
# 魔女炒飯




## 序

早一輩的讀者（或動畫迷）可能對這遊戲中的動畫會比較熟悉，這遊戲叫做《魔女大作戰》，遊戲是為該系列動畫35周年而推出，當中的魔女全部都是在電視上出現過，而大部份都在香港播放過的，遊戲中出現的角色差不多有40個，而且每個角色都有聲優配音，且看看能不能在這　找到當年的回憶。




■戰鬥的場地是由六角形組成的

## 故事

在世界各地都不斷地出現怪物和妖怪，在這世界中的魔女們都在夢中遇一上一個神秘的少女，而那一個神秘的少女跟她們說...

「在這一個世界中有一個大魔女使用着自然界的魔法力，她製造出種種不同的惡魔來對付人類，現在只有妳們才可以消滅到她啊，希望妳們能夠出一分力。」

## 遊戲流程

玩者在一開始的時候可以從7位女主角中選出一個來開始遊戲，之後便會有該角色的故事動畫。玩者會在各個地圖遇到不同的魔女，要集合了她們的力量來消滅大魔女，遊戲中主要是分為故事和戰鬥部份，在戰鬥的部份中，當接觸到敵人的時候便會轉入戰鬥，玩者可以使用各種的魔法來攻擊敵人，而且還有召喚魔法。




魔女っ子選択

ひみつのアッコちゃん

■在遊戲開始時可以選到7位女主角

■遊戲的魔法攻擊

## 各劇本故事

### 小仙女

在一個和平的城市中，突然出現無數的妖魔，它們經常都會襲擊人類，每當有人呼救「莎莉！救我呀！」的時候，在天上便會出現3個魔法使，她們便是除魔滅妖的莎莉、嘉芙和波朗。



### 小魔鏡

當人們照鏡的時候，在他們心內的邪念都會集中在鏡內，變成妖魔。而在鏡中走出來的妖魔便四出襲擊人類，女主角在得到鏡之精靈賜予魔法之後，便連同大將一班人一起對付敵人。



### 淘氣小仙子

在露露的故鄉，有一種可以封印到妖魔的東西─希望之花，她為了找尋希望之花而開始回鄉的旅程，而希望之花的功能被妖魔們知道，它們為了阻止別人使用到希望之花的力量，所以便不斷的阻止露露。



### 小仙女麗寶

麗寶本來是一個魔女，在到了人間界之後便成了立花夫婦的養女。而在一個不思議的遺跡中有一種邪惡的力量，那一個地方正是妖魔們的巢穴，而麗寶卻要到這一個地方走一趟。



### CUTEY HONEY

跟國際犯罪組織 • 豹之爪周旋的機械少女HONEY，專門負責消滅妖魔，她有一次在夢中遇到一個神秘少女跟她對話，這樣她便為了證實那神秘少女的說話而展開單獨調查。

### 仙女下凡

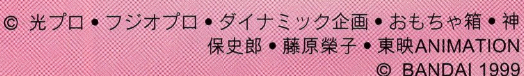
阿惠為了知道她夢到的東西，而找她的對手暢，而暢覺得夢中的事有一點問題，他覺得要打倒一些不存在的敵人是沒有可能的，後來她們便找JOESON來幫忙，而JOESON便認為這事件背後是隱藏着一個陰謀。



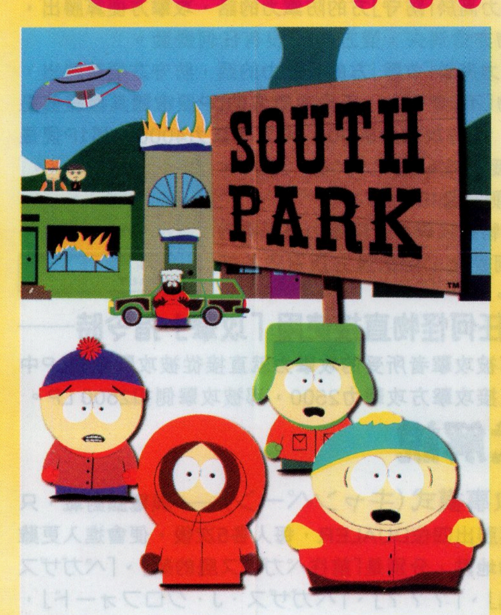
### 仙女青萍

有一天青萍跟她的朋友逛街，當她們路過一某一個地方的時候，她們看到有一些妖魔正在戰鬥，就在這時青萍便挺身而出，加入戰事之中，開始了斬妖除魔的道路。



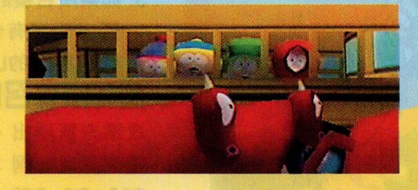


# SOUTH PARK




## 衰仔樂園的危機！！

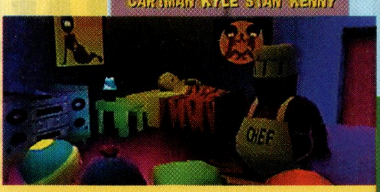
在美國和香港都成為一時佳話的卡通片—「SOUTH PARK」(港譯：衰仔樂園)終於推出遊戲了，而四位麻煩小孩當然成為了這遊戲的主角啦！不如看看他們怎樣拯救衰仔村啊！



## STORY MODE

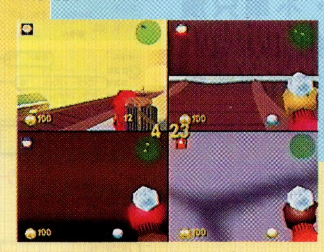
蛋散、茂利、粉腸和碌葛為了拯救被瘋癲火雞襲擊的居民，而必須將火雞和神秘的外星人擊退，所以他們開始了旅程……。遊戲開始時，玩者可以在四位主角中選擇的其中一位來進行遊戲。初段時，玩者當然要集齊還在城鎮中的其餘主角啦！而開始後，敵人就會不斷出現來襲擊主角們，他們當然會用最初的雪球或後來的武器來反擊啦！最後主角們能否將敵人一一擊退，就要看玩者實力了。



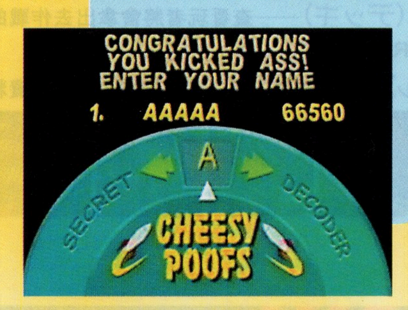
## 多人對戰

在MULTIPLAYER MODE中，玩者可以以2人至四人的對戰方式和朋友進行對戰，而進行這個模式時，會以十字分割來分開四個PLAYER的畫面。玩者不但可以選擇蛋散、粉腸等頑皮小孩外，亦可使用衰仔村內的其他角色(隱藏人物)。

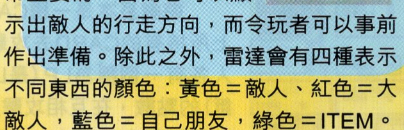


## 隱藏人物

當完成每一個EPISODE STAGE的時候，都會出現一個PASSWORD。玩者只要在ENTER　CHEAT中將這些PASSWORD輸入或是SAVE遊戲進度，都會出現隱藏人物，不過他們都只可以在MULTIPLAYER MODE中讓玩者使用。




## 雷達



雷達在這遊戲中是非常重要的，因為它可以顯示出敵人的行走方向，而令玩者可以事前作出準備。除此之外，雷達會有四種表示不同東西的顏色：黃色＝敵人、紅色＝大敵人，藍色＝自己朋友，綠色＝ITEM。

## ENEMIES

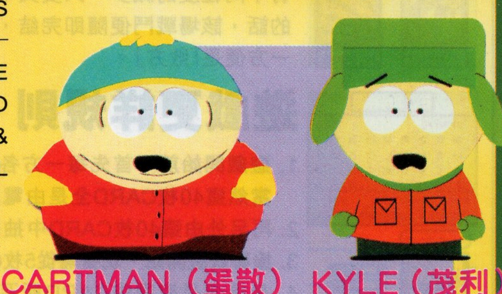
在遊戲中，每一個EPISODE的敵人除了會不同之外，而且各自都會有兩種，分別是：EPISODE 1—TURKEYS & TANK TURKEYS；EPISODE 2—HUGE EVIL CLONES & CLONE TANK；EPISODE 3—COWS & UFO TANK；EPISODE 4—EVIL ROBOT & TANK ROBOT；EPISODE 5—EVIL DOLLIES & RC CARS。



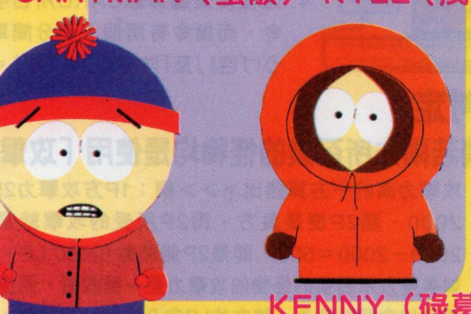
## ITEM

在遊戲進行時，地上經常都會有ITEM出現，玩者當然隨時可以拾起自用啦！其中ITEM會分為POWER UP和WEAPON兩種。武器就亦分佩備發射器和即用兩種，佩備發射器就必須拾到發射器才能進行攻擊，而即用就是拾起後便可以立即使用(不需要發射器)，它都可以利用十字掣來變更。





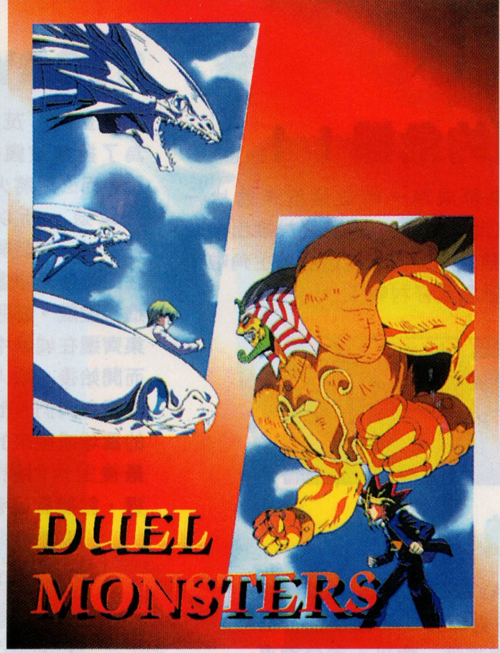
CARTMAN（蛋散）　KYLE（茂利）



STAN（粉腸）　KENNY（碌葛）

GAME BOY 製造商：KONAMI 價格：5800日圓 通訊對戰 發售日：發售中

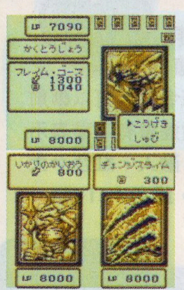
# 遊戲王






**漫畫家「高橋和希」在《少年JUMP》連載的漫畫——《遊戲王》，受到不少的少年喜歡，不單只漫畫，就連電視節目亦有她的出現，今年春季亦即將在日本推出其劇場版；就在劇場版仍未上映之際，KONAMI便為她推出其遊戲版本，今期便為此遊戲作個簡單的介紹。**

## 遊戲基本規則



遊戲基本是一種CARD GAME，玩者需用手上所持有的CARD去攻擊對方或防禦自己，而每人各有一個稱為LP（是LIFE POINT而不是石油氣）的點數，在互相攻擊及防守期間，這個點數會有不同程度的減少，只要其中一方的LP值減至0的話，該場戰鬥便隨即完結，而最先LP減至0的一方便是「敗方」。

## 遊戲更詳規則

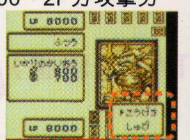


1. 遊戲開始前，首先每一方各會有40枚CARD，當然這40枚CARD全是由電腦隨機抽出。
2. 再另外由這40枚CARD中抽出5枚用來對戰用
3. 接著遊戲開始，玩者需從5枚CARD中抽出1張。
4. 最後便是選擇該CARD所召喚的怪物的執行指令，而指令有兩個，十分簡單，就是「攻擊（こうげき）」及「防守（しゅび）」。

## 判定

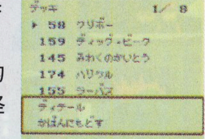
### 倘若兩方所召喚的怪物均是使用「攻擊」指令時——

1. 攻擊力高的一方算勝出>>>例：1P方攻擊力2500、2P方攻擊力2000，那2P便是負方，而2P所受的攻擊就是2500－2000＝500，即是2P側將會扣500 LP。
2. 如果雙方所召喚的怪物的攻擊力是一樣的話，兩隻怪物均會同時消失，雙方的LP完全沒有任何變化。



### 倘若其中一方所召喚的怪物均是使用「攻擊」指令，另一方是使用「防守」指令的話——

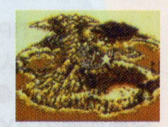
1. 「攻擊」方的攻擊力高於「防守」方的防禦力的話，攻擊方便算勝出，而防守方的怪物亦會消失，雙方的LP沒有任何變動。
2. 「防守」方的防禦力高於「攻擊」方的攻擊力的話，防守方便算勝出，而攻擊方的怪物「不」會消失，不過攻擊方的LP便會隨其偏差值是減去>>>例：1P方攻擊力3000、2P方防禦力4000，那1P便是負方，而1P所受的攻擊就是4000－3000＝1000，即是1P側將會扣1000 LP。
3. 如果所召喚的怪物的攻擊力及防禦力是同樣的話，便沒有任何變化，包括雙方所召喚的怪物及雙方的LP。



### 倘若沒有召喚任何怪物直接使用「攻擊」指令時——

攻擊方算勝出，而被攻擊者所受的攻擊力就直接從被攻擊者的LP中扣去>>>例：直接攻擊方攻擊力2500，那被攻擊側扣2500 LP。

## 遊戲模式解說



**故事模式（キャンペーン）**——與電腦對戰，只要勝出四位DUALER，每人各5次後，便會進入更難的地點，分別是「前往ペガザス島的船」、「ペガザス島」、「？？？」、「ペガザス・J・クロフォード」，而且是順序的。

**對戰模式（たいせん）**——當然是兩部機之間連著再進行對戰

**TRADE（トレート）**——可以將手上所持有CARD利用通訊方式，與其他人作交換。

**成績（せいせき）**——查看玩者直至現在對戰的成績

**皮包（かばん）**——查看玩者手上所持有的CARD數目、名稱

**DECK（デッキ）**——查看玩者將會拿出去作戰的40枚CARD

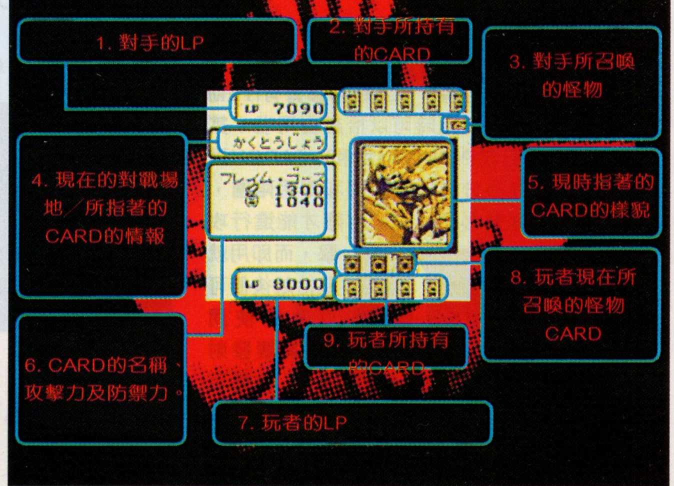
**DETAIL（ティテール）**——查看每一張CARD的能力及詳細資料








## 畫面看法



製造商：BANDAI
發售日:預定1月末　　售價：5800日圓
SRPG/MEM

TEXT：怪傑

# DIGIMON WORLD



## DIGIMON 世界正慢慢滅亡

## STORY

這故事的主角，就是懂少少養「DIGIMON」方法而隨處都找到的一位少年。不過最不同的是他會當DIGIMON好像真正寵物一樣看待。有一天，這個少年的身體突然被吸進了DIGIMON的身體裏。

當這少年醒過來的時候，他就發覺自己已經進入了DIGIMON的世界。因為DIGIMON長老「DIGIMON爺爺」委託少年，將在這個城鎮消失的DIGIMON帶回來，所以少年連同DIGIMON一起開始冒險旅程。




## 世界和平

玩者除了育成DIGIMON外，還要找尋散佈在世界不同地方的DIGIMON。少年不但需要把DIGIMON送回城鎮，而且再要將意識集中，來擊倒令世界陷入混亂之中的最後BOSS，使世界再次得到和平就是這遊戲的目的。







## 育成中的樂趣

這遊戲中不但會將DIGITAL MONSTER Ver.1~4內的MONSTER全數登場，而且還會加入在10月發售的新系列「DIGIMON PENDULUM」當中的角色，以及還有這遊戲PlayStation版的原創角色，令遊戲總共有70隻以上的不同MONSTER。這遊戲更將DIGIMON的表情、豐富的GRAPHIC以及聲音都能活生生的表現出來，而當肚子餓時，就會很不高興的，使玩者作出行動。



## 育成要點

這遊戲的世界裏會有很多TRAINING GYM存在，而玩者就可以利用這些訓練器材來訓練DIGIMON，整個訓練是會全自動進行的。在訓練後或遊戲進行時，當然會有肚子餓的時候，玩者就要到道具店購買一些食物給牠吃。吃得飽飽的之後，肚子有時亦會有點不舒適，玩者就帶牠們到附近的洗手間或郊外解決。







## 戰鬥

在四處找尋其他DIGIMON下落的時候，當然會遇上不同的敵人。玩者可以在BATTLE MENU中選擇不同的指示來給予DIGIMON作戰指令。當DIGIMON取得勝利後，除了其能力值會得到提昇外，玩者亦取得敵人遺留下來的ITEM。






## 繼承能力

在這個DIGIMON的遊戲裏，DIGIMON將會生出「DIGI EGG」，這樣玩者就可以育成幾代的DIGIMON。從蛋形態誕生出來的DIGIMON就會繼承了其父母的能力，這個擁有幾代能力的DATA分分鐘可以育成出一隻最強的DIGIMON。

TEXT：怪傑

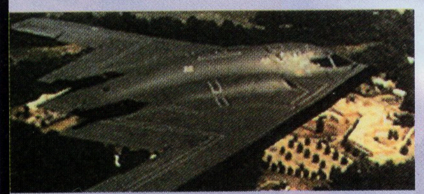
GLOBAL FORCE
新·戦闘国家

# 新一輪國家紛爭又再展開！

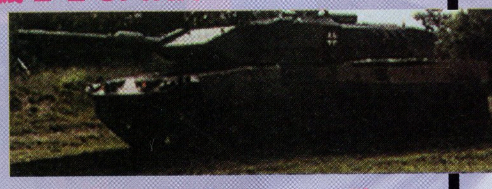
PlayStation原創的模擬戰略遊戲—「戰鬥國家」系列的第三集終於決定在3月推出。希望從廣大自己國家而得到真實戰爭樂趣的朋友，這麼就要留意以下的內文。

## 追加新機種

這個遊戲的登場機種全都是實在的兵器。前作有約170種兵器登場，而今集就會有230種最新近代兵器登場。其中當然有出名的戰鬥機—X-29和F-20啦！而且更會有一些令狂熱者垂涎的兵器登場。



爆擊機 B-2 SPIRIT



主力戰車 EOPARD2 改

## 行動力系統



每一個部隊的行動都可以在POINT內自由地實行不同的指令，而這個就是遊戲中的「行動力系統」。遊戲進行時，可以在攻擊後不移動，而再次實行攻擊指令。這樣遊戲中的戰略性要素就會無限地擴展。

### 自由戰略的可能

- 移動→攻擊→移動
- 攻擊→攻擊→攻擊
- 移動→補給→移動→攻擊
- 其他

## MAP

遊戲中主要是紛爭模式。遊戲會以MAP CLEAR的形式來進行的。模式中共有六章、27個地圖。紛爭模式的故事就會戰爭映畫展開，就算是兵器狂熱者以外的人亦都會感到快樂。除此之外遊戲亦會有「短期決戰」和「TUTORRIAL REAL」兩個模式

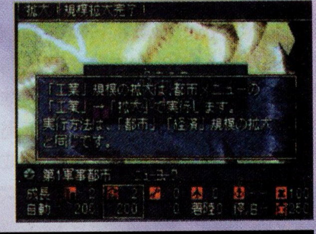
## 短期作戰

這個就是可以逐個逐個MAP來玩的模式。每當MAP CLEAR的時候，電腦就會將玩者所使用資金和TURN數記錄。當中的玩法和紛爭模式同樣，不過玩者就可以在45個地圖中選擇來玩。



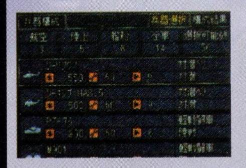
## TUTORRIAL REAL

遊戲中的基本規則、實際操作都可以在這個模式中學到。對於初次玩這遊戲的人，就一定要進入這個模式。



## 迎擊系統

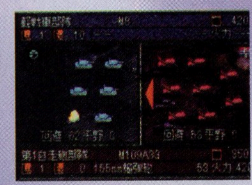
各個部隊只要裝備了迎擊的武器，當敵人進入自己的射程範圍時，就會自動迎擊敵人。這個系統是用來對付一些無計謀的攻擊，而且更可將多個部隊配置成一個防禦陣來對方的戰略性攻擊。





## 生產類型增加

在遊戲中生產的部隊，就會因玩者選擇的生產類型而決定。生產種類除了包括前作的美國、俄羅斯、日本、歐洲外，今集更會增加多11種。玩者如將部隊組合的話，可能製造了一支原創的部隊。





※畫面仍屬開發中

NINTENDO64

製造商：NINTENDO
發售日：預定99年春　　售價：未定
ACT　MEM

TEXT：吸血鬼之子MS



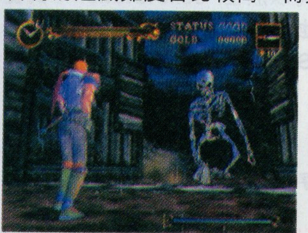

最新資料續報！！

# 惡魔城默示錄

## 兩位主角兩倍樂趣

開始遊戲時會有砍位角色供玩者選擇，一是擁有BERUMONDO血統的拉哈魯特，另一是魔導一族的嘉莉，二人使用不同的方法擊退惡魔，在同一的版圖上冒險，亦分別了不同的難度，選用拉哈魯特的遊戲難度會比較高，而嘉莉則適合於初學者。在故事方面，兩位角色均有自己的不同故事，故事會因為角色而變化，擁有兩倍樂趣。


◆選用嘉莉的話，難度會比較低。


◆選用拉哈魯特，難度會較高。

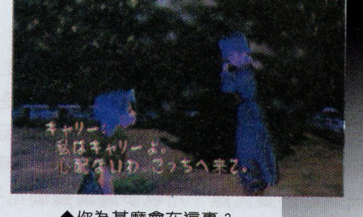
## 首次公開！！德古拉伯爵的樣貌

遊戲公佈了這麼久，只是公開兩位主角的資料，從未有過德古拉伯爵的資料，但現在終於公開他的樣貌，曾被多次封印的他，因受到人類靈魂的影響而復活，甦醒的魔王德古拉伯爵再次率領魔物，到和平的人類界中搗亂，嘉莉及拉哈魯特是他最大的敵人。


◆今集的德古拉伯爵，你又點睇？

## 追加！！新角色

在玩者使用嘉莉作主角時，在城中所遇到的人會和拉哈魯特的不同，而其中一位新的角色就在以嘉莉作主角時出現的謎之少年，他名叫瑪魯哥（マルコ），在OPENING中亦有出現過的，相信在故事上佔了很重要的地位，但是他為甚麼會在惡魔城內呢？這一切仍是個謎。


◆你為甚麼會在這裏？

## 謎一般的女性

在88期中已為大家介紹過有關城中的人物，其中如謎一般的女性，終於有進一步的資料，她叫做羅茜（ローゼ），是唯一在惡魔城長大的女性，為了將玫瑰花獻給城主德古拉伯爵，才會在這兒受到養育，她會以自己的血向白色玫瑰花灑水，從而令到玫瑰花變成鮮紅色，不過她的真正身份卻耐人尋味…


◆遇上拉哈魯特


◆用自己的血灑水

## 兩種視點的替換

在《惡魔城》系列中，首次以3D ACTION來進行遊戲，從四方八面襲擊的魔物，令遊戲更有壓迫感，遊戲會分開動作及戰鬥兩個不同視點，以C掣↑來切換，使到玩者更清楚四周的環境，從而作出反應。

◆動作視點

◆戰鬥時的視點

## 遊戲時代

在眾多集的《惡魔城》當中，均有自己所屬的時代，但你又知不知它們都是有關連？從時代去計算，N64的《惡魔城默示錄》是在MD版的《VAMPIR KILLER》之後的一集亦是最近現代的一集。

## 村民的真正身份

在惡魔城中可找到的人物除了瑪魯哥和羅茜之外，還有村民、商人及VAMPIR KILLER，其中在嘉莉的冒險旅程中，會遇上一名村民，他自稱迷失方向而在這兒被困，就在嘉莉欲救出他時，卻在鏡中看到他的真正身份，是可憐的吸血鬼祭品，他會是襲擊嘉莉的刺客？還是有其他用意？


◆從鏡中看到他的真正身份

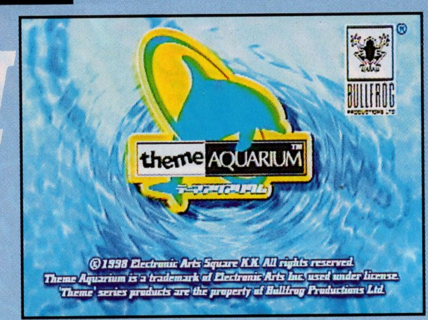
## 長達500年的戰鬥畫上休止符？

與吸血鬼德古拉伯爵戰鬥的家族是BERUMONDO（ベルモンド），可是在眾多集的《惡魔城》當中，故事都是描述BERUMONDO家與德古拉伯爵戰鬥，他們的戰鬥長達500年會否就這一集中畫上休止符？這也是一個謎。


註：畫面亦在開發中

PlayStation
製造商：Electronic Arts Square
發售日：發售中 售價：5800日圓
SLG／MEM

BY：海怪 • 非洲




# THEME AQUARIUM
# 水族館擴充營業

在上次已介紹過遊戲的基本資料，這一次不浪費時間了，立即介紹一些玩者必須知道的事給你們吧！

## 指令解說

**設備設置** 玩者可以在這一項中建設各種設備，可供玩者建設的設備是會隨着研究而增加的。而路標的設定也是在這 進行，玩者也可以在這項中更改牆壁和地板的顏色。

**飼育設備確認** 玩者在一開始的時候，應該時常執行這一個指令，因為玩者要檢查機器的耐久值，如果耐久值低而又不進行修理的話，便會引起機件爆炸，玩者除了要花錢買過新的機器外，水族館的人氣度也會下降的啊。

**設備撤去** 撤除沒用的設備，在撤除時是會收回一定的費用的（路標除外）。

**購買魚類** 玩者可以選擇到漁販那 購買，如果向漁販購買便會增加彼此間的友好度，友好度越高可購買到的魚便會越多。要得到新的魚類，除了可以在漁販那 購買和出海捕捉到之外，玩者還可以利用SAVE DATA來跟其他的玩者交換自己的魚，得到的魚最她先放在預備水池。

**員工雇用** 遊戲中一共有4種員工，分別是檢定員、醫生、清潔員及接待員這4種。檢定員和醫生會是比較重要的員工，因為他們會向你報告魚兒的狀況，例如那一個魚缸的水污濁或是那一些魚有病，這樣玩者便可以省回自己檢查魚缸的時間了，除了這樣他們更是出海捕魚的必要人選，所以多聘請幾個也不壞。

**經營** 玩者可以在這 向銀行借貸、更改精品的售價及入場費，不過比較重要的便是研究，當玩者執行這一個指令之後，在每一個月都會扣除開發費用來研究出新的設施，當完成了一件東西後，便會有新的物件給你開發。而當中的員工培訓也是值得一提的，玩者可以選擇出5名員工進行培訓，在指定的時間之後，他們的能力值便會上升，有時候更會學到新均技術。

**各種資料表示** 在這一項中玩者主要是查看到水族館的資料，例如遊客及魚兒對水族館的評價，這樣玩者便可以因評價而作出針對性的改善，魚類圖鑑可以讓玩者知道魚兒的詳細資料，如果玩者在出海之前看一看便可以知道在那兒會有魚了。

**海豚關連** 遊戲進行了一段時間後，便可以得到海豚，這時候玩便可以對牠作出調教，玩者是可以選擇自動調教的，這樣便可以省回不少時間，1個月只可以執行一次，每次只可以訓練3條海豚，玩者更可以開表演吸引更多的遊客，不過能不能吸引到遊客便要看看海豚的LEVEL了。而玩者得到的海豚是可以放在PocketStation中飼養的，玩者可以在PocketStation中對牠們作出不同的訓練，至於詳細的資料可以看看今期的專題《PocketStation入門手冊》。

**水槽畫面** 選擇要查看的魚缸，決定了之後便可以看到該魚缸內的情況及魚兒的心態。

**系統** 主要是進行遊戲進度的存取，而另外調整遊戲的速度也是常用的指令。




■員工會在培訓中學到新的技術。

■當發覺魚缸的水開始污濁的話，玩者便要派水質檢定員清潔。

■魚類圖鑑可以方便玩者出海捕魚。

## 出海

■友好度高便會有更多的魚可供購買

為了得到更多不同品種的魚，玩者可以試試出海捕魚，在選定了出海的人員之後，便要選擇時間，如果時間越長，所須的經費便越高，而船上最好有醫生。不然的話，捉到的魚可能會在中途病死，這樣便一無所有了。玩者是要由擲骰子來決定船隻的行動力，當移動到你覺得合適的地方後便可以停下來探索，不過並不是每一次探索都可以找到魚的，但玩者可以根據浮標的顏色來找尋魚場的位置（紅色便是在附近的1格範圍內找到；黃色便是3；藍色便是5格）。當玩者找到了魚場的位置之後，在選擇了捕獲方法後便可以開始捕魚，玩者要由擲骰子來決定捕魚量，如果玩者成功了便可以決定要不要捕得的魚。千萬不要只顧着捕魚而不回航，如果玩者不能在限期內回航的話，玩者的船隻便會沈沒，這樣玩者便得不償失了，還有玩者如果玩者見到有其他船隻在海面便不要走過去，因為這樣會入侵其他國家的領海而被罰款。




■遇上海難會扣掉3行動力

■在捕到魚要決定要不要，因為有一些魚是沒有任何價值的




■「唔加人工，我就即刻走！（世界難撈呀老友）」

## 勞資協議

勞資協議是遊戲中的突發事件之一，在商議玩者要得到滿意的結果的話，方法便跟釣魚差不多，對手在開始的時候，很多時都是處於被動的狀態，玩者應該盡量伸手過去，一見他伸手出來便縮手，不過沒有時間的時候。玩者便要主動地完成協議，免得員工的忠誠度下降，因為員工的忠誠度是會影響到其工作表現的，如果忠誠度太低的話，他們便會自動離職。

## 心理因素

這一類的模擬經營遊戲，客人當然是至高無上啦，不過你的「手足」（魚缸內的魚）也要注意，不然找誰跟你幹活。要知道魚兒心　想什麼的話，便要選擇「魚槽畫面」這一項。在各魚頭上都有顯示出牠們的心理狀況。

### 魚兒心理

水太污濁　如果魚缸內的水太污濁，魚兒的健康狀況便會下降。

呼吸困難　魚缸內的魚已經開始「扯蝦」，再不盡快清潔魚缸便會十分危險。

快要窒息　看！牠們的臉上已呈現紫色，牠們十分辛苦哩，牠們會死的機會十分高。

太涼　牠們覺得魚缸內有一點寒氣，提高一點溫度好不好？

很凍　相信很少魚可以容忍到這一個低溫的環境。

凍死我了　幹什麼，水結了冰嗎？

有點焗　將魚缸內的溫度調低一點便可。

十分熱啊　魚缸內的溫度太高了，要再調低一點。

現在是蒸魚嗎？　再是這樣下去，魚缸內的魚可能會全部死掉。

好肚餓　好肚餓！可以暫時不理。

勁肚餓　勁肚餓！！你須要增加一點魚糧了。

超肚餓　超肚餓！！！不單只要增加魚糧，還要分散魚的數量。

食物很充足啊　是一件好事，份量剛剛好。

跟其他魚的關係很好　在魚缸內雖然有其他種類的魚，但是牠們都能夠和睦地相處。

我已經找到另一半　魚兒在魚缸內已經其他的魚戀愛中，好像十分幸福哩。

太狹窄　地方太窄的話，魚兒會因為不開心而生病。

快些改善環境便好了　魚兒開始不開心，但是牠還沒有清楚自己不滿的是什麼。

哎唷，我病了　你的魚患了病，不及早處理可能會傳染開去。

很辛苦呀　魚兒好像不太喜歡跟其他的魚一起生活，進行「調缸」吧。

我快死了　「我好像已看到天堂的入口，但我不想進去呀！」現在還有機會救回牠，快點找醫生吧。

再見了…　說得出這一句，相信你已經有一定的心理準備，牠已登極樂了。

感覺不錯　不過不失吧，最少牠們沒有很大的不滿。

正呀　愛護動物協會對你的經營手法一定十分歡迎，因為你的魚十分開心。

簡直PERFECT　魚兒對於你的飼養方式沒有任何不滿，恭喜恭喜。

＃以上一些有關溫度和水質的問題，其實是可以跟飼育設備扯上關係的，因為飼育設備的耐久力低下的話，它們的性能便會下降，這樣便會引致魚缸的水變得十分污濁，魚兒也會因此而容易得病的啊！

### 客人心理

會有什麼呢　第一次來的遊客多數都會這樣說，沒有什麼特別

很緊張啊　遊客們十分期待在水族館中可以看到各種的魚。

太貴了　當然是入場費太高啦，現在是搶錢麼，趕快把入場費調低一點吧

有很多魚也看不到　並不是說你的魚缸太污糟，而是說你設置路標時不能帶遊客遊遍整個水族館

混帳，走吧　遊客對你的水族館開始有不滿了，因為你的室內設計有點問題。

不想再行了　你的水族館似乎欠缺了給遊客休息的地方啊，不妨設置一些長椅。

不會再來　你怎麼搞的啊，竟然有人不會再來，看看遊客情報後來個檢討吧。

很有趣　遊客覺得館內的魚很有趣，有機會一定會再來。

我十分喜歡　這水族館是最好的了，下一次來的時候一定會帶朋友一齊來。

真差勁　「這一些魚沒有什麼大不了吧，走了。」你要買一些新魚呀。

完全不行　這簡直是最差的水族館，什麼也沒有，我永遠也不會再來這　。

這個很罕見啊　在你的水族館中有一些珍貴的動物是遊客沒有看過的。

嘩，厲害啊　真的很厲害啊，你一定是有一些十分罕見的魚了，千萬不要讓牠們死掉啊。

看不清楚　魚缸的水開始污濁了，是要找人檢查的時候了。

這是什麼　遊客完全看不到魚缸來的是什麼，他們覺得被騙了。

找不到魚啊　魚缸跟魚缸之間的距離太遠了，不想再行了。快些將魚缸的距離集中一點吧。

我知道了　不要以為接待員沒有用，她們是負責解答遊客的問題，遊客得到滿意的答覆自然高興啦。

煙灰缸在哪　對吸煙的人來說沒有煙灰缸便唯有亂拋煙頭，會增加清潔工人的負擔啊。



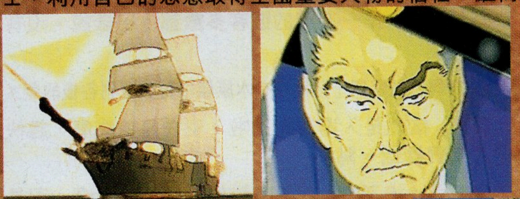

■到了一定的遊客數量便會有特別事件發生



製造商：KOEI　發售日：99年2月4日預定
售價：7800日圓
SLG／MEM

文：積奇

# 幕末志士傳




## 幕末的世界由你創造！！

### 遊戲內容

《維新之嵐 幕末志士傳》是由江戶至明治時期為背景，在動盪的時代中，玩者要做的便是瞧著自己相信的路往前走，扮演當中的志士，利用自己的思想取得全國重要人物的信任，繼而起義。





### 幕末的世界完全再現

幕末時期，各個充滿魅力的維新志士紛紛湧現，玩者所感受的便是當中的友情、糾紛和戀愛！體驗幕末的風雲人物「坂本龍馬」、悲劇的主角「土方歲三」的經歷，在廣大的主要地圖上，遊歷日本各地的城和鎮、各個關所和名勝等，就是往麵店吃碗麵或往溫泉享受亦可由玩者自行決定，在遊戲中絕對可以感受到當時日本的風土人情！



■由三個劇本中選出一個。


■也有精彩的開場動畫。

### 以情報來決勝負

在通訊設備還未普及時，如能快人一步知道一些最新情報的話，對自己和對城鎮亦有一定好處。而在這遊戲內，「情報」便是一種最有力的武器！想辦法取得重要情報，再加以正確活用，當中更要注意其出處、效力和新鮮度，可說是一個情報戰的遊戲。



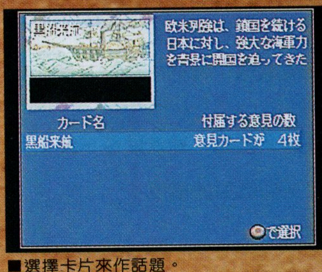
■自由決定前往哪處。



■和周邊的人對話收集情報。

### 卡片戰——說得！

為了增加自己的勢力，把自己的思想傳給別人便十分重要。遊戲中亦一樣，向抱有不同思想的人傳達自己的想法，使其認同繼而成為同志便是遊戲的基本！利用手上的情報卡、和多人對話取得情報、通過書本等獲得知識，便可和目標展開舌戰，和真正的戰事相比，舌戰的技巧更高！



■選擇卡片來作話題。



■把自己的思想傳給他人。

### 戰術性高的戰鬥

所謂幕末，亦代表了一場又一場的志士殺戮。比如「池田屋事變」和「寺田屋事件」等，也是由劍客們的戰爭引起的。遊戲中，除了道場中一對一的個人戰外，亦有複數的志士所引發的集團戰，玩者可以體驗更大規模的戰事，從中了解當時幕末的風氣！而戰鬥方面，在版圖中亦有戰術的運用，一些劍技等必殺技亦是勝負的關鍵。



■道場的一對一決戰。



■河邊的混戰。

### 幕末的歷史由你創！

遊戲中，除了基本的坂本龍馬和土方歲三的故事模式外，更新加了一個由玩者設計角色的自由劇本模式。這樣子要走遍全國，或是練習武術，就是每天遊山玩水也可由自己決定了。


■要做甚麼也是由自己決定。



■平時的對話十分重要

TEXT：怪傑

# ANGELIQUE～天空之鎮魂歌

アンジェリーク
天空の鎮魂歌 レクイエム

## 戀愛與冒險的RPG？

在球體中誕生出來的新宇宙裏的女王試驗完結後，經過很久很久的日子……成為了全宇宙最和平的地方而稱之為聖地，但開始了產生異變。

有一個被稱為「皇帝」的人—勒比亞斯，他突然的侵略……



在這強大力量的面前，金髮的女王和她的守護聖都在一瞬間落在他的手上。

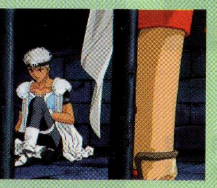
唯一能夠從這場侵略中逃脫出來的就只有女王的補佐官—路沙利亞，而她只好找現在統治另一個新宇宙的前任女王，亦即是有一把茶色秀髮的—ANGELIQUE。

當ANGELIQUE得知這件事後，而為了拯救她懷念的故鄉，決定開始了她的旅程……

除了和前作同樣有9名守護聖、教官和協力者之外，今集亦會有新同伴謎之戰士—艾利奧斯與ANGELIQUE一起開始漫長的旅程。最後ANGELIQUE他們能否打倒皇帝—勒比亞斯，以及能否再次令這個宇宙取得和平呢？







## RPG？

今集將會採用這個系列的世界觀，令人物的魅力增大，再以全新的故事來製造這個系列的第一個RPG遊戲。這個遊戲的目的除了冒險之外，和美男子一起過着令人心跳的晚上，以及每個登場人物所準備的神秘，而令玩者感到「ANGELIQUE」是滿載着令人心跳的要素。







## 心動的戰鬥系統？

在RPG的遊戲裏當然會戰鬥的要素存在，而這遊戲會以指令形式和令遊戲初學者安心的「AUTO BATTLE」機能，而使玩者可以很容易地操控。在今集裏會準備了一個「保護」指令，即是與主角要好的角色以身體作盾保護主角，而這個場面亦會發生在其他角色身上。和主角親密度高的對象，特定的守護聖都可一起使出「連攜魔法」。玩者可以透過以上所寫的遊戲要素中感到視覺和感覺上的戰鬥樂趣。




## 新角色登場？

玩者除了可以將守護聖、教官和協力者等加入成自方成員之外，今集的新角色「艾利奧斯」亦會加入，而成為隊中不可缺少的戰力。擁有綠眼與紫髮的美劍士—艾利奧斯，在一次在旅途中解救ANGELIQUE的危機，而之後他就會和大家一起行動。這個性格飄忽的青年被謎之來歷和目的包圍，而這些謎團將會在故事中一一被解開。在旅途裏，將會共有16名角色一起行動，與特定的人更可能會有親密關係，而親密度越高時，就會越有機會發生與角色的特別EVENT或戀愛EVENT。









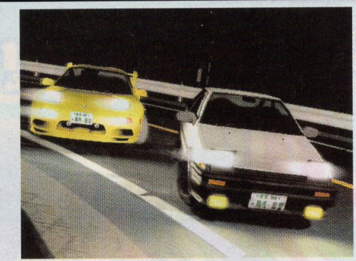


新GAME介紹



製造商：講談社　發售日：發售中
價格：5800日圓
RAC/ANALOG

Present by：山寺良牙



# イニシャル 頭文字D

## 激烈山路賽車戰現正開始

### 前言



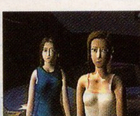
在87期中曾介紹過有關這個賽車遊戲——《頭文字D》PlayStation版本的部份內容，今期再度為遊戲作更詳細的介紹。

### 故事模式（STORY MODE）

上次曾說過這個故事模式是飾演原作故事的主角——藤原拓海，且今次故事的主要賽道（舞台），均是圍繞著日本國內三條著名山中公路——秋名、碓冰、妙義，每一條賽道各有特色，現在就「十分簡略地」說明一下各山路。



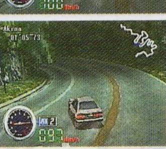






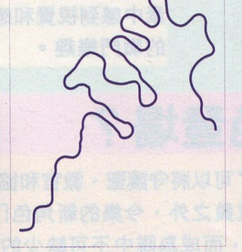
### 秋名——AKINA



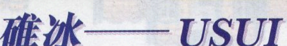




路面比較闊，而不同彎度的彎角也齊全，可說是用來練習的好賽道，可以多用普通BRAKE及SIDE BRAKE來練習一下不同彎角的DIRFT所需技術。



### 碓冰——USUI

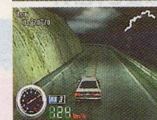




同面闊度與剛才提到的「秋名」相約，路面闊而彎角也不算多，不過有些彎角的則比較急，而且賽道直路亦比較多，當加速至一定程度後，便需先減速後再用DRIFT來過彎，否則很容易便會直撞入彎角中。





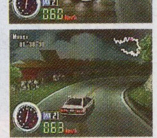


特別且無關題外話：街機版《電車GO！2》BONUS GAME中所出現的電氣化車頭「EF63」就是途經這個超斜度山嶺的，不過在1997年9月30日這段路線已不再使用。



### 妙義——MYUGI



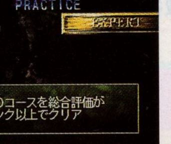




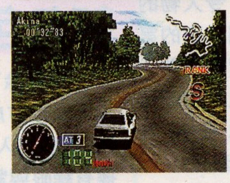
不單只路面窄，而且彎位亦十分之多及急，要在不用碰撞之下來越過對手或完成賽道基本是不可能，除非玩者是使用「極」低速及不多用DRIFT的情況下來過彎，不過這樣又有可能會輸掉給對手，倒不如盡量不要令車頭碰到牆，改用車尾或側車身碰到牆最少也不太減速得太過利害。

### 練習模式（PRACTICE MODE）









上次介紹中沒說過，不過今次遊戲已到手，終於可以為此模式作個介紹。

其實這個模式可說是為了訓練玩者在「秋名」，或不同的道路情況下也能操作順暢，練習主要是以過彎及DIRFT的技巧為主，而難度方面會方為3級，分別是BEGINNER、INTERMEDIATE、EXPERT，而每一個級中又有3個課程，不過實際上玩慣賽車遊戲的人，這個練習模式是難不倒的，而且看上去3個級數的課程的難度也差不多。

### D·POINT（DRIFT評分）

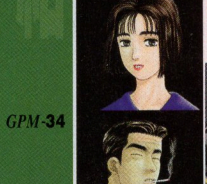
這個模式是用來評核玩者在整條賽道中，各不同評分路段的DIRFT評分，至於評分的標準，基本上是在該路段車子所DRIFT的距離，當走完整條賽道後，會有一個總合評分，而且評分不太好的話，藤原拓海會出來作出有關DRIFT及駕駛技巧的SUGGESTION。

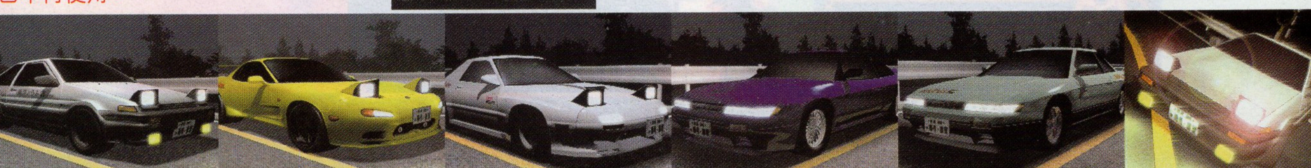




最新在香港有數宗嚴重交通意外發生，各位在道路駕駛時，請遵守交通規則，切忌將遊戲上的駕駛技術搬到現實中，以免累人累己。車禍害人，影響一生！請小心駕駛！







製造商：KONAMI　發售日：12月23日
售價：4800日圓
SPT／MEM

文：積奇

# 實況POWERFUL職業棒球'98決定版
## FANS期待的決定版登場！！

## 前言

剛於今年夏季發售的『98開幕版』，想不到這麼快便推出『決定版』了！隨著日本方面冬季賽事的結束，這個決定版將會把最新的資料記錄在內，除了選手們的資料外，就是最後一季賽事裡各個精彩場面也會收錄在劇本模式內！當然，前作大受歡迎的SUCCESS MODE仍然健在，由玩者製作的選手資料也可在這個決定版中使用啊！！









■除了選手資料是最新的外，劇本模式亦是耳目一新！



■於今年活躍的選手，其能力值亦得到大幅提升。

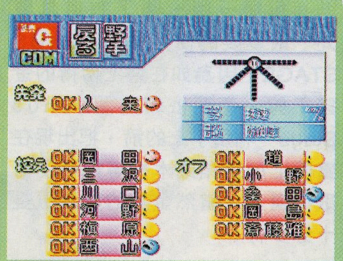
## 決定版的新 DATA 在此！

### '98 錦標賽完結時的資料收錄

所謂錦標賽完結時的資料，便是指在『98開幕版』中一些令人期待的新人選手，其資料將會得到確定，亦即是真實化(由於前作時其表現還是未知之數)，比如得到新人最高打擊率，阪神隊的坪井選手、奪得新人王，巨人隊的高橋等，其在遊戲內的能力亦會得到大幅提升，與開幕版比較將會有顯著的分別。



■巨人隊的高橋，能力值大幅上升。



■巨人的投手陣中已沒有金石的名字……。

## 例

**横濱‧佐佐木**

變化球方面，已由原來善長的彎球和曲墜球，轉為只得曲墜球，體力方面亦下降了。





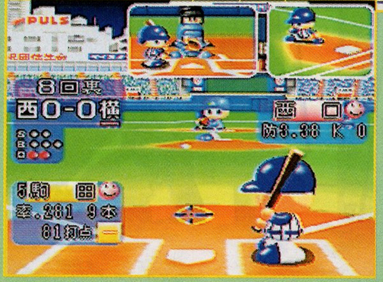
**阪神‧坪井**

和'98開幕版相比，各方面亦提升不少了。

**'98錦標賽下半部份的名場面**

在這個決定版中，劇本模式將會耳目一新！模式內將會收錄錦標賽下半部中的名勝負場面，比如決定橫濱命運的日本SERIES第6戰，千葉LOTTE脱離連敗厄運之戰等令人熱血沸騰的賽事亦會收錄。





■其中一個劇本「抓到星星！！」中，先發打者將會和真實一樣由駒田負責。

## SUCCESS MODE 的變更點！

前作中一些亂數(Random數值)將會得到調整，和意中人對話可減低得到「戀之病」的確率等，所有細節亦會有微妙的變化。



■女孩子的好感度會作出適度的變化。



■獲得特殊能力了！

新GAME介紹



製造商：NewKidCo. 發售日：發售中
ACT／MEM

文：積奇



# LEGEND

## 向前邁進吧，劍士們！！



### 操作方法

方向掣……角色的移動，連按兩次相同方向便可DASH。
□鍵……拳擊（揮劍）
△鍵……腳攻擊
×鍵……跳鍵
○鍵……拾起地上的道具
R1鍵……防禦（只得一瞬間有作用）

### 前言

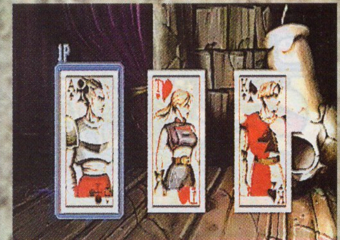
以古代的魔法世界為舞台，三名勇者無懼的劍士，為了討伐魔王而作出長途旅程了！他們的敵人除了人類外，更有不人不獸的種族啊！！遊戲除了可以單人進行外，更可以二人同遊，用來招呼朋友絕對不俗，加上超水準的畫面，喜歡這類型ACTION GAME的朋友一定不要錯過了。





### 全多邊形進行

除了遊戲中的三名主角外，就是遊戲的背景亦是由全多邊形組成！一些「構造」複雜的怪物們，其動作亦造得唯肖唯妙，身處遊戲中絕對可以感受到中世紀風情。而遊戲進行時，在一定範圍內會有火包圍著，這意味著不把範圍內的敵人全滅便無法繼續前進。


■由三名主角中選出一人。


■火牆的出現，要把敵人全滅啊！

### 多種類的動作

每名角色也有拳、腳和跳三種動作，把他們集合便可作出多種類的攻擊。拳擊連按可做出連續技，相同地腳擊亦有同樣效果，當玩者拾起地上的武器時，連按拳擊便可作出連殺劍。另一方面，在衝刺（連按方向掣兩次）時再按跳鍵，當角色在空中時按攻擊鍵便可作出空中攻擊。令外，和敵人接觸時按○鍵，便可把敵人抬起，再按攻擊鍵便可把敵人拋出。


■連殺斬！

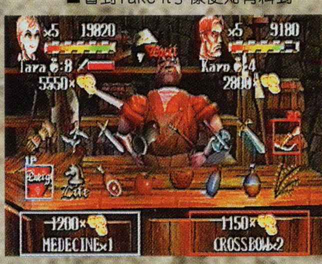

■也可以把敵人拋出。

### 道具

遊戲中會出現大量的道具，比如藥水、各種類的食物和金錢等。而金錢更是十分重要，因為每完成一版時，便會有道具店的出現，這時能否爆機便是依靠LIFE的多少了，有錢的話便可購入大量的LIFE，相反那些武器便不十分重要了（因為可以輕易拾得）。而ENERGY（心形）是可以回復至HP全滿，有錢的話應購入，因為每過一版HP是不會回復的。

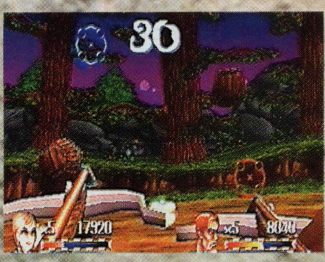

■看到Take It字樣便知有料到。

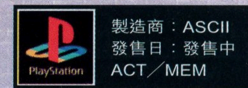

■遊戲中會有大量寶箱出現。


■在道具屋中可購得寶貴的生命。

### BONUS GAME

每過一版，除了有道具屋外，最重要的便是這個BONUS STAGE！因為如在途上拾得的金錢不夠，便要依賴這個Bonus Stage，利用手上的箭，把出現在畫面上的寶箱或木桶等擊破便可取得道具，當然金錢的數量更是十分多啊！


■畫面一轉，變成3d Game。



製造商：ASCII
發售日：發售中
ACT／MEM

文：積奇

# BREAK NECK

## 緊張刺激的擂台生死決！



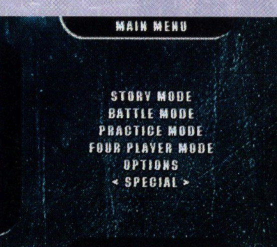



### 操作方法

×鍵……JUMP
□鍵……FIRE
△鍵……POWER UP

### 前言

除了有STORY MODE外，更有BATTLE對戰和FOUR PLAYER MODE可供玩者選擇，在11名角色中選出一個便可開始遊戲。所有比賽的場景全由多邊形製成，就是角色們的動作亦十分之多啊！



■多個模式供選擇。



■選出一人為代表。

### 遊戲玩法

在死亡擂台上進行決戰，在取得光環的同時還要向對手攻擊便是基本。遊戲的玩法十分簡單，在各個版圖上也會有3個或以上的綠色光環，而取勝的關鍵便是要先對手一步取得3個或以上。控制手上的角色，向著光環走去，那光環便會變成橙色，當你取得一個光環後，敵人便會走向你，被他擊中的話便會失去取得光環的資格。這時，你便要追上對手，向其攻擊，擊中後便可繼續取得其餘光環，如此類推。



■1.擂台上會有3個或以上的光環。


■2.和光環接觸便可使其變成橙色。


■3.取得3個或以上便可取勝。

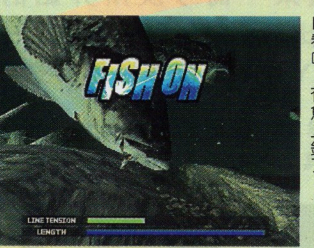


製造商：BANDAI
發售日：99年春天
SLG／MEM
售價：5800日圓

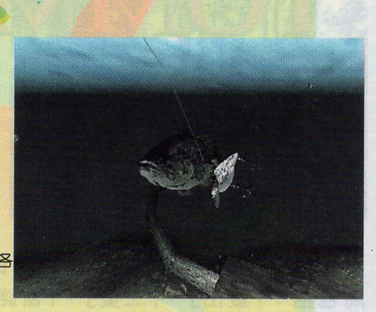
文：積奇

# BASS RISE

## 和鱸魚的戰鬥開始了！



■看吧，有魚上釣了！

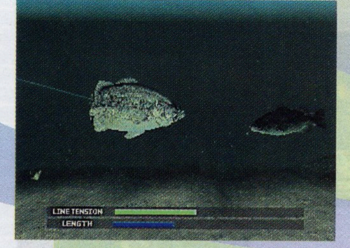

■魚餌的顏色亦各有不同。

### 遊戲內容

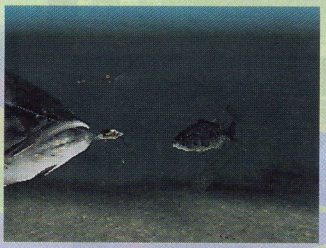
「和鱸魚的戰鬥是十分有趣的」，遊戲便是以這個為基本來製作，在垂釣前要先考慮湖的各種狀況，由選擇魚餌開始，把握每個版面的設定和特色，這樣便可正式和鱸魚開戰了！釣魚方面將較著重真實性，垂釣的技術將會是決定鱸魚們上釣與否的關鍵。雖然遊戲以真實為主，但是其操控卻是十分簡單的啊！由於對應Dual Shock的關係，當有魚上釣時，手掣便會產生震動，對釣魚有興趣的朋友一定要留意了。

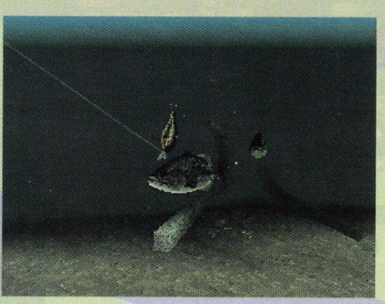
### Mega Bass的資料盡在於此！

日本方面，所有釣魚好手也會知道Mega Bass公司的存在，這間正是十分出名的「誘餌（魚餌的一種）」製作公司。由於得到她的支持，所有釣手夢寐以求的誘餌「POP X」、「DOG X」、「VIBRATION X」等亦可以垂手可得了。利用這些產品，就是初玩釣魚遊戲的你亦不會感到困難啊！



■遊戲的畫面十分真實。


■鱸魚十分巨大啊。


■多種類的魚餌。

製造商：GT INTERACTIVE 發售日：發售中
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
STG / MEM / Dual Shock對應

By: Agent X

# 外星人襲地球？！ B-MOVIE

B-MOVIE © 1998 GT INTERACTIVE



## 操作方法

| | |
|---|---|
| 方向鍵 | 左右移動 |
| ×鍵 | 前進 |
| △鍵 | 後退 |
| □鍵 | 攻擊 |
| ○鍵 | 接收或放下物品及人類 |
| L2鍵 | 水平左移 |
| R2鍵 | 水平右移 |
| L1鍵 | 選擇物品或人物 |
| R1鍵 | 武器選擇 |

## 遊戲目的

玩者主要是扮演一位戰機機師，而任務就是要完成司令部所予玩者的各種任務。遊戲中當有任務的時候，畫面的右下角便會出現閃爍的圖案，這時玩者只需按SELECT鍵便可以閱讀該任務的內容。

當然，遊戲中將會有各式各樣的任務予玩者執行，包括：接載市民及物資到達安全地點、攻擊外星人戰機、保護市民及建築物等等。



■看！多厲害的敵人。



■若選擇「SIMULATOR」的話，便會進入這個畫面。





■首先接收命令……



## 不怕撞山！只怕撞機？！

遊戲中，玩者所駕駛的戰機由於會因應地形來調整高度，故此並不會出現撞山或撞建築物那些"意外"情況。不過，外星人的戰機卻會一面發炮，一面以"神風敢死隊"式衝向玩者，而令戰機帶來極大的傷害。因此，玩者只需要集中應付敵機便可。



■地形可不用理會，但就要小心敵人衝過來！

## 11種戰機、20多種武器

玩者開始時是可以選擇3款戰機，不過事實上遊戲中總共有11種戰機使用，而使用方法則相信要完成特定條件才可。此外，遊戲中亦有多達20多種武器予玩者使用，不過某些武器是需要一定的科學家及材料(在任務中拯救回來)才能製成。



■戰機選擇畫面。 ■多種武器選擇。

發售日：發售中
RAC / 2p

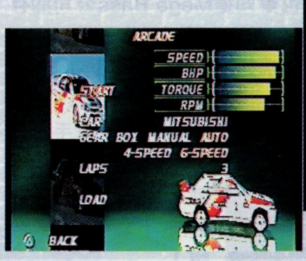
Present by：山寺良牙

# TOMMI MAKINEN RALLY

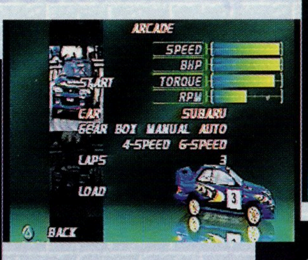
**自從「麥拿倫」車隊車手夏傑倫勝出F-1後，賽車熱便開再度燃起來，而今次所介紹的，就是在PlayStation上推出的一隻越野賽車遊戲——TOMMI MAKINEN RALLY，讓各位過過越野賽車的癮。**

本遊戲的特色，其一是出場的車種，他們全是世界環球越野賽中的名車，廠商包括：「豐田」、「三菱」、「雷諾」、「福特」等……。其二是計分方法亦根據國際式賽制，除了計算該場名次外，亦會計算各賽道的衝線時間。

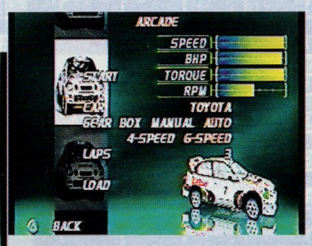
另外遊戲中各賽道有不同的變化，例如：雨中作賽、夜間作賽及一些更惡劣的賽道中作賽。



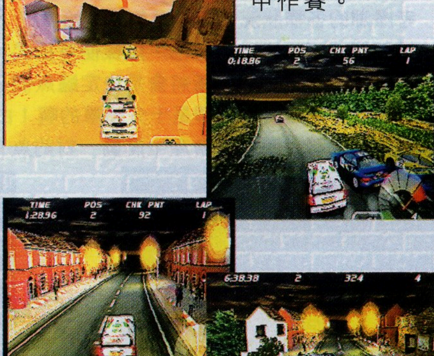












不過始終遊戲最特別的地方，莫過於可以與現役車手「TOMMI MAKINEN」作個較量及自由設計賽道模式。



NINTENDO64
售價：6300日圓　　發售日：98年12月25日
記憶：5 PAGE
ACT／1人／對應CONTROLLER PACK／對應震動PACK

TEXT：有顏色的FUKUDA




# 變色龍小子2




《變色龍小子》是以控制長長舌頭來做出各種動作為著名的3D動作遊戲，至於以下要介紹的便是剛推出了不久的續篇，無論你有沒有玩過上集也應該要看看，真是相當有趣的啊！

■選關畫面

## 特殊操作

| | |
|---|---|
| 快速移動 | 對着柱或牆壁按B，黏着目標後再按A來跳躍 |
| 橫向／縱向軸回轉 | 按B黏着柱後再按A，再以3D STICK來決定方向 |
| 倒立大跳躍 | 按着3D STICK來按Z倒立，再看準擺動時間來按A |
| 舌頭護身術 | 按B伸出舌頭後，馬上回轉3D STICK |

玩者可在全部3款的訓練模式裏，進行快速移動、降落傘和縱向軸回轉的練習，另外電腦亦會將玩者所做出的時間記錄起來，以供日後向自己的成績再次挑戰。

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 3D STICK | 移動角色／控制舌頭 |
| A | 跳躍 |
| B | 伸出舌頭 |
| C UNIT | 改變視點 |
| R | 出現攻擊用準星 |
| Z | 倒立／開降落傘 |


■降落傘，我跳…


■到底牠像泰山還是像雜技團員？

# 版圖介紹

## SKY LAND

由於是第一關，故此難度當然是各關之中最低的，玩者可慢慢熟習每種不同的操作技巧，尤其是在吸收敵人後將它發射出去作反擊，因為在很多情況下都用得上這個動作，此外還有利用降落傘來進行空中飄浮、軸轉動與及倒立等。就版面機關來說並沒有太巧妙的地方，唯一便是需不斷嘗試來找尋正確路線的移動地板陣。


■先利用舌頭吸收敵人，接着發射出去

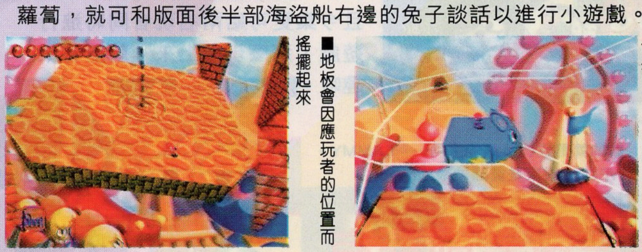

■若要打倒旋風，就必需利用周圍的蜜蜂

■地面上的箭嘴是移動方向指標，跟着來行吧

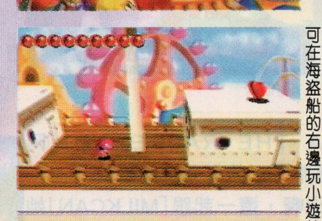

■BOSS戰，只要吸收它放出來的小菇來作反擊便可

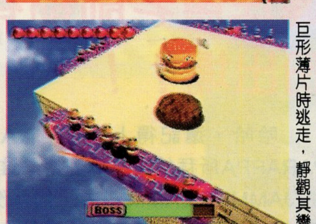
## CARNIVAL LAND

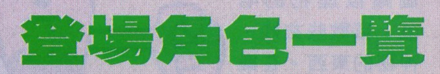
這一關由山區轉移到充滿歡樂感覺的遊樂場內，注意有些敵人像薯條怪人、大雪糕和爆谷等都無法以舌頭直接攻擊倒，需要借助小型敵人的力量才可，而由這關起有很多地方都是要乘坐移動工具，另一方面倒立與軸回轉的使用次數亦大為增加。假如已取得頭兩關內的小蘿蔔，就可和版面後半部海盜船右邊的兔子談話以進行小遊戲。


■地板會因應玩者的位置而搖擺起來


■乘坐鼠鼠車，每天快樂多一些……


■如已集齊2個小蘿蔔，就可在海盜船的右邊玩小遊戲

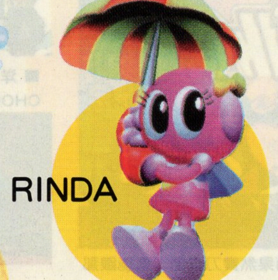

■BOSS戰，最好在它發射巨形薄片時逃走，靜觀其變

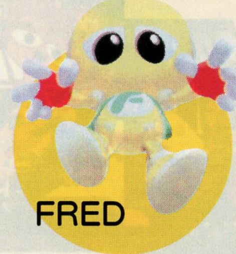


# 登場角色一覽

雖然遊戲設定了4名角色供玩者選用，可是牠們的分別只是在顏色與造型而矣，能力上是完全相同的。


DAVY

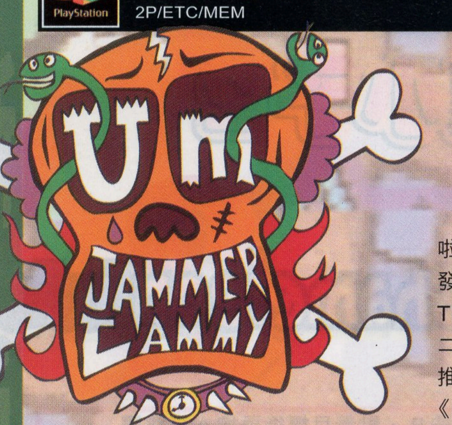

RINDA


FRED


JACK

(以下全為開發中畫面) by:小健健

# JAMMER LAMMY




嘩~~~呀呀～！！各位喜歡玩音樂節拍遊戲的朋友要留意啦！！大家還記得那隻由Sony Computer Entertainment所開發，風靡日本、香港甚至歐美的音樂節拍遊戲——《PARAPPA THE RAPPER》嗎？其第二集，預定會於今年3月推出！！WELL，《PARAPPA THE RAPPER》對現今業界捲起一片音樂節拍遊戲可謂擔當着一個十分重要的角色。那麼它的續集又會是怎麼樣的呢？不如一起來瞧瞧吧。




■今次還跑到去飛機的駕駛艙處攪攪震，跟機師一起ROCK吧！！




■跟上集一樣，玩者都是要根據畫面的指示，再夾時間來按鍵。當然，玩者要有一定的節拍感啦。噢，圖中這位消防員好像是隻牛牛來~~。

## 上次玩RAP，今次又玩甚麼？

唔，其實今集的玩法基本可跟上集差不多，都是根據畫面的指示，再夾時間來按按鈕。當然，那些甚具風格的CUTE CUTE人物還會健在啦。

然而，上集《PARAPPA THE RAPPER》的歌曲風格可說就是RAP。至於今集嘛，歌曲風格就有點不同，變為是以ROCK為主。而且主角也再不是PAPAPPA這隻可愛小狗，而是一隻名為LAMMY的綿羊。而且今集更可給兩名玩者同時進行遊戲，那麼玩起上來，就更有樂趣啦。



■哇~~，今集更加可以雙打啊！！那豈不是可跟朋友仔大ROCK特ROCK？

■她就是我們今集的主角——LAMMY。WELL，原來是隻綿羊來的。




## 連洋蔥老師都有份出場！！

哈哈，還記得上集《PARAPPA THE RAPPER》中，阿PARAPPA所拜的第一個師傅是誰？無錯！！他就是洋蔥老師了！！在《JAMMER LAMMY》中，他有份演出啊，還一起跟「MILKCAN」她們一起夾BAND哩。不信，有圖為証啊。




■洋蔥老師果然寶刀未老，還能跟那些後生的夾BAND。

## 「MILKCAN」成員逐過捉

上集《PARAPPA THE RAPPER》主要是講述小狗PARAPPA四處拜師學藝。而今集玩者就不用獨自上路了，因為有整隊「MILKCAN」(牛奶□麥？？)陪住你！！WELL，那究竟「MILKCAN」又是甚麼東東？




■她們就是「MILKCAN」的三位成員啦。

「MILKCAN」其實是一隊有三名隊員的女子搖滾樂隊。不如現在就為大家介紹一下這三位成員吧。



### LAMMY：

—一隻住在PAPAPPA TOWN的綿羊，在樂隊中是負責彈結他的。

### KATY：

—若果沒記錯的話，她在上集《PAPAPPA THE RAPPER》都有出場，是一隻貓來。而她對音樂及時裝都十分喜歡。而在樂隊中是主音歌手及負責彈BASE。

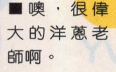
### MA-SAN：

—一隻頭頂有個類似煙花的老鼠，喜歡些玄妙、神秘的東西。在樂隊中是負責打鼓的。





■洋蔥老師的經典口訣：CHOP、PICK、FLY！！




■噢，很偉大的洋蔥老師啊。





# 攻略一族



製造商：ATLUS　售價：6800日圓
發售日：98年12月17日　容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
RPG　MEM　對應DUAL SHOCK

TEXT：精靈鍛冶師FUKUDA




# THOUSAND ARMS

## 擊潰皇帝野心的最終戰鬥

### 系統分析第二回

## 登場女孩資料大公開

### 溝通要點

以真實一面來待人接物的蘇迪娜，絕對不可用輕佻浮躁的態度來回答問題，需要誠實兼且擁有紳士風度，至於禮物最好選擇鈴或絲帶這類她喜歡的飾物。



姓名：蘇迪娜
[ソディナ]
屬性：光

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

| Lv.1 ラクナ | ☆ダンシングソード(ソディナ) |
|---|---|
| Lv.2 ヒュン | バリア |
| Lv.3 ジオン | -- |
| Lv.4 ピカン | ラクデル |
| Lv.5 ウォールバリア | ポワン |
| Lv.6 ピカデル | -- |
| Lv.7 ポワオール | -- |
| Lv.8 -- | -- |
| Lv.9 ピカマグナ | -- |
| Lv.10☆アースクラッシャー（ウィナ） | -- |

### 溝通要點

像火那般熱情的維娜，約會時需要給予她一種呈強的訊息，別露出自己懦弱的一面，此外還要她的信念表示理解，禮物則最好選擇動物毛皮製的袋子或運動用具。

姓名：維娜
[ウィナ]
屬性：火

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

| Lv.1 ホノン | ニャム |
|---|---|
| Lv.2 ポワン | マイトガッツ |
| Lv.3 ☆ストームバインド（ムーザ） | -- |
| Lv.4 ホノバース | ラクナ |
| Lv.5 ☆ロックゲイザー（ウィナ） | -- |
| Lv.6 ☆ダイナミックサイクロン（ムーザ） | -- |
| Lv.7 ホノデル | -- |
| Lv.8 -- | -- |
| Lv.9 ☆トルネードボイズ（ムーザ） | -- |
| Lv.10 ホノゴイス | -- |

### 溝通要點

假如無法否定卡玲那種利益至上的錯誤價值觀，便無法令她對你另眼相看，此外溫柔的應答亦有良好的效果，禮物方面最好就是較高級的袋子了。

姓名：卡玲
[カイリーン]
屬性：風

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

| Lv.1 ヒュンデル | -- |
|---|---|
| Lv.2 ヘナデクス | ☆ヒプノティ（カイリーン） |
| Lv.3 テクデル | テクスガッツ |
| Lv.4 セコンドガッツ | -- |
| Lv.5 ポワデル | -- |
| Lv.6 セコンドオール | -- |
| Lv.7 ラクバース | -- |
| Lv.8 -- | -- |
| Lv.9 マドゲート | -- |
| Lv.10ヒュンゴイス | -- |

### 溝通要點

雖然擁有與外觀不符的年紀，可是羅曼蒂克的對話對妮露沙是非常奏效的，但別讓她感到你是懷有企圖的，禮物方面最好送布公仔類的物品。



姓名：妮露沙
[ネルシャ]
屬性：地

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

| Lv.1 ジオバース | -- |
|---|---|
| Lv.2 ヘロマイト | -- |
| Lv.3 エニィマイト | -- |
| Lv.4 ☆ファッシネイション（カイリーン） | -- |
| Lv.5 マジカル＋1 | -- |
| Lv.6 ☆ヘッドバスター（ウィナ） | -- |
| Lv.7 ☆烈火斬（ソウシ） | -- |
| Lv.8 サモンエニシング | ☆ダマシー乱舞（カイリーン） |
| Lv.9 ジオゴイス | -- |
| Lv.10バスターマニトゥ | -- |

### 溝通要點

她是一名不折不扣的潔癖者，因此在和她討論日常生活習慣時，要讓她對你留下同樣是清潔愛好者的印象，至於禮物則最好是肥皂或清潔用具；只會在蘭古特上出現。

姓名：芭露瑪
[パルマ]
屬性：水

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

| Lv.1 -- | -- |
|---|---|
| Lv.2 ワーラ | -- |
| Lv.3 ☆オーラソード（ソディナ） | -- |
| Lv.4 ピースクラフト | -- |
| Lv.5 -- | -- |
| Lv.6 ワーラデル | -- |
| Lv.7 ダイナ | -- |
| Lv.8 -- | -- |
| Lv.9 ワラゴイス | -- |
| Lv.10 リターンウォール | -- |

### 溝通要點

在和瑪莉安談話時，必定要確立出一種認同她是機械鍛冶師的感覺，只要稍有懷疑便會令她非常失望，至於她喜歡的禮物則是青蛙系所有物品；只會在山手列車上出現。

姓名：瑪莉安
[マリオン]
屬性：風

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

| Lv.1 ニャム | -- |
|---|---|
| Lv.2 グル | -- |
| Lv.3 -- | -- |
| Lv.4 ラストミスト | -- |
| Lv.5 -- | -- |
| Lv.6 ニャムニャム | -- |
| Lv.7 ☆ガイアストロウム（ウィナ） | -- |
| Lv.8 メタモーション | -- |
| Lv.9 -- | -- |
| Lv.10 ☆必殺奥義逃げ切り（ソウシ） | -- |

## 溝通要點

對兄長創志絕對深信不疑的鏡花，很不喜歡人們以虛浮的態度來回應她，另一方面談起她有興趣的話題會有一定作用，禮物則較側重於名貴小飾物；只會在波爾舒比出現。



姓名：鏡花
[キョウカ]
屬性：水

## 鍛冶精靈魔法及必殺技

| | | |
|---|---|---|
| Lv.1 | ☆夢想林静刃（ソウシ） | -- |
| Lv.2 | モク | -- |
| Lv.3 | ワーラデル | -- |
| Lv.4 | -- | -- |
| Lv.5 | ポワオール | -- |
| Lv.6 | モクモク | -- |
| Lv.7 | ☆ラストメント（カイリーン） | -- |
| Lv.8 | ワラゴイス | -- |
| Lv.9 | -- | -- |
| Lv.10 | リフェイルセーフ | -- |

## 溝通要點

鍾情於各種研究的美露，和她談話時並沒有特定的話題，只要以她沒有想過的答案來回應她便成，禮物方面最好將各種不同種類的參考書送給她；只會在格多出現。



姓名：美露
[ミル]
屬性：地

## 鍛冶精靈魔法及必殺技

| | | |
|---|---|---|
| Lv.1 | -- | -- |
| Lv.2 | ガードガッツ | -- |
| Lv.3 | -- | -- |
| Lv.4 | ヒョロガード | -- |
| Lv.5 | ジオデル | -- |
| Lv.6 | -- | -- |
| Lv.7 | キルフィメール | -- |
| Lv.8 | -- | -- |
| Lv.9 | -- | -- |
| Lv.10 | メタモーション | -- |

## 溝通要點

年長過馬以斯很多的女子，需要認真地回答她的問題，縱使如此偶爾亦可用花言巧言來冰她，禮物方面最好當然便是珠寶系的物品；只會在米斯加杜亞出現。



姓名：美達莉雅
[メータリア]
屬性：風

## 鍛冶精靈魔法及必殺技

| | | |
|---|---|---|
| Lv.1 | ヒュンパース | -- |
| Lv.2 | ノロセコンド | -- |
| Lv.3 | ビリ | -- |
| Lv.4 | -- | -- |
| Lv.5 | -- | -- |
| Lv.6 | ミラーウォール | -- |
| Lv.7 | フェイルセーフ | -- |
| Lv.8 | -- | -- |
| Lv.9 | ☆不動羅山陣（ソウシ） | -- |
| Lv.10 | ブラックボイス | ☆ソウルキュア（カイリーン） |

## 迷你遊戲介紹

在黃金女神像面前，玩者除了可選擇與女孩子約會和贈送禮物給她們外，還可進行對好感度稍有幫助的有趣迷你遊戲，留意每名女孩所對應的迷你遊戲都是不同的啊。

(A)煮食／蘇迪娜

考玩者記憶力的遊戲，玩法相當簡單只要牢記蘇迪娜的整套動作，再在5秒內按手掣上的對應按鈕來輸入動作便可，但留意途中不可按錯任何一個掣。

(B)槌打幽靈／維娜

很像日式遊戲「打地鼠」，不過目標卻變成可愛的幽靈，只要在幽靈出現的方格輸入對應按鈕即可，切勿錯誤打中間竭地出現的維娜啊。

(C)21點／卡玲

玩法與賭場內的21點相同，在合共5個牌局裏需要盡量取得分數，若想拿取高分就要適當地利用加倍投注額與及DOUBLE這兩個特性了。

(D)射幽靈／妮露沙

在限定時間內需要移動游標來將畫面上的幽靈趕盡殺絕，而越接近結束時間幽靈的數目與速度便不斷增加，但別讓它們碰到妮露沙因會扣去體力啊。

(E)清潔地板／芭露瑪

有點像傳統數學謎題裏的「一筆畫」，玩者需要在指定時間內將全部5間房內的地板掃得一乾二淨，因此要巧妙地避開妨礙着前進的障礙物。

(F)包剪槌／瑪莉安

曾在遊戲進行期間出現過的迷你遊戲，雙方以猜拳來決定誰人先佔，接着再指向上下左右其中一個方向，若被先佔者猜中對方指的方向便算輸掉論。

(G)找出來／鏡花

電腦會隨機抽選12個人像裏的其中1款，接着玩者便在下方的4×3版圖內找回該人像，而到後期版圖除了會移動外還會被蓋起來，頗考觀察力的呢。

(H)圖形計算／美露

相信大家都不會對這種幾何IQ題陌生，電腦先會在畫面左方發問問題，玩者就需要在限定時間內回答全部10條問題，留意有部分答案的樣子是很相近的。

(I)問答題／美達莉雅



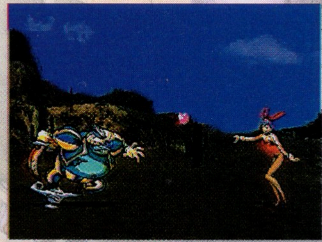
完全是考大家對《THOUSAND ARMS》之認識程度的，電腦會向玩者發問合共10條有關這遊戲的各款問題，由淺的道具用途以至極深的商號名稱種種都有。

## 妮露沙的服裝

和其他角色有點不同，妮露沙並不能使用威力較強的必殺技，取而代之是穿著不同款式的服裝來作攻擊。每款服裝都有其獨有特性，例如軍服是全體攻擊而修女服則是回復補助效果，但留意必需事先取得這些服裝才可使用。



■中式服裝，某著名女性格鬥家？



■兔女郎服，用愛救世人

## 服裝一覽表

| 服裝名稱 | 效果 | 取得場所 |
|---|---|---|
| 舞蹈裝[踊り子の服] | 敵方防禦力下降，我方攻擊力上升 | 開始時便有 |
| 軍服[アーミールック] | 以機關槍及火箭炮來作敵全體攻擊 | 洛克比特採礦場（第九章） |
| 中式服裝[チャイナ服] | 敵前衛攻擊，兼且令其回避率下降 | 洛克比特採礦場（第九章） |
| 修女服[シスター服] | 敵全體攻擊力下降，我方全體HP回復 | 洛克比特採礦場（第九章） |
| 護士服[ナース服] | 吸收敵前衛之HP | 拉巴迪斯大屋地下迷宮（第九章） |
| 兔女郎服[バニー服] | 敵全體屬性傷害抵抗力下降 | 索索特之館（第十章） |

## 賭場獎品換領表

當進入了精靈之森內的索索特鎮時，玩者便可在合共4間的賭場內盡情娛樂，可進行的遊戲有包剪槌、21點、角子老虎機和音樂盒，至於這裏的金幣兑換率是1枚50GG。如果能夠儲到一定數量的金幣，就可向櫃台幽靈換取對應金幣的物品，不知道大家有沒有這種耐性呢？



■索索特內的賭場

## 接吻爺爺的獎品

只要在火山島事件中拯救了被關在寶箱裏的接吻爺爺，再前往波爾舒比鎮[ボイズビー]就可在入口附近左邊的小屋找到他，馬以斯可根據被女孩子親吻過的次數來向接吻爺爺換取寶物，至於如何才能夠獲得親吻最簡單的方法當然是以説話來取悦她們吧。



■被吻過的次數一目了然

## 賭場換取寶物表

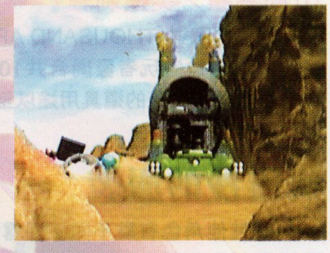
| 物品 | 金幣 |
|---|---|
| ダマアミュレット | 30000 |
| ホーリーリング | 15000 |
| シーフリング | 8000 |
| デビルリング | 3000 |
| ハイデバーン | 100 |
| ハイラクーナ | 20 |
| ダイヤのゆびわ | 50000 |
| タマのすず | 20000 |
| ダマシーにんぎょう | 10000 |
| カエルしいくセット | 5000 |
| エッチなほん | 980 |
| バンディガーのかさ | 120 |

## 接吻爺爺換取寶物表

| 物品 | 接吻數目 |
|---|---|
| ハイマーンド | 3 |
| ハイラクーナ | 5 |
| ラブラブなほん | 8 |
| ぶつりがくのほん | 10 |
| クマのきぐるみ | 15 |
| カエルのきぐるみ | 20 |
| ダイヤのゆびわ | 25 |
| システムディスク | 30 |
| ハードガントレット | 40 |
| ロードガントレット | 50 |

## 第九章 卡玲登場！忍身在莎蘭之影（續）

在千鈞一髮之際，馬以斯終於成功輸入密碼改變軌道，強行將失控的山手列車停止下來，眾人從驚魂未定的情緒回復過來後，便跟隨瑪莉安前往位於附近的聖火台——洛克比特採礦場[ロックピット]。在礦坑內會發現到有不少礦工，此外還有商店和旅館供隊伍購買已消耗了的道具及休息，接着從斜坡走上去會發現一個熟悉的身影，那個賓迪加正在盜取鑽石的原石，滿口説着奇怪話語的他竟然要馬以斯將身上的寶石交給他，當然二話不説就要教訓他吧。






趕走了那名怪胎後馬以斯便繼續行程，留意在礦坑內藏有不少礦坑車路軌，有部份地點需要經路軌才可移動到那裏去的。當從右邊大樓路軌不斷向前行時馬以斯突然被小石絆倒，同一時間洞內發生震盪令蘇迪娜等女孩掉下，於是立即跑過去看看她們受傷與否，這時可自由選擇先慰問誰人，但最後被問的那位必定會表示強烈不滿（唉，女孩子的嫉妒心真是的…）。到達了目的地聖火台後，馬以斯高舉師匠遺留給他的鐵鎚將炎之精靈獸フレニアル的力量吸收過來，現在只剩下一個聖火台還未找到，臨離去前維娜告訴他瑪莉安好像已把山手列車修理完畢（慢着，維娜怎樣會知道的？她一直都在隊中作戰的呀…），果然在車站瑪莉安説她已把列車與蘭古特修理妥當，於是便乘列車到ウェイナポイント以登上停泊在海灘的蘭古特往下一個目的地去。




### ◆EDITOR'S SPECIAL◆

不知道大家有沒有到過日本呢？如果有兼且對山手線很熟悉的話，看到遊戲裏山手列車所停泊的車站必定會感到很有趣了，因為那些車站的名稱與大概位置是根據實際情況來製作的，例如ウェイナ是指上野、トキーオ是東京、ジューク是新宿／原宿、シナーガ是品川、ブクロー是池袋，至於チャミーズ則是御茶水。

## 第十章 妮露沙登場！米斯加杜亞的古代圖書館

在重登蘭古特之前，可先分別到波爾舒比、格多及山手列車去和鏡花、美露和瑪莉安會面，這樣才能夠和她們約會以提升好感度進行鍛冶工作；而在和美露談話當被問到記不記得她時，記着要選擇「你是我曾經遇上的格多女孩」[昔よくちょっかいをだしていた]。一進入蘭古特馬以斯便遇到維娜的父親古勒布，他對瑪莉安的修理技術感到非常驚訝，隨後問馬以斯知不知道關於米斯加杜亞[ミスカトニア]的事，原來在西面大陸的米斯加杜亞好像是藏有古代遺跡的，難道就是最後一個聖火台的所在地點？這時豪爽的古勒布答應把蘭古特交給馬以斯自由使用，那麼海上之旅就隨即開始了。有關蘭古特操作法的要點，當把它移到海灘隊伍就可登陸上岸，而在海裏航行時按○就會切換成馬以斯在船內移動的畫面，這時若叫出目錄選ワイルドマップ就會變回操縱蘭古特。



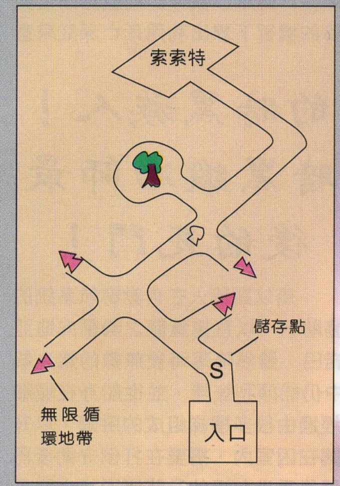




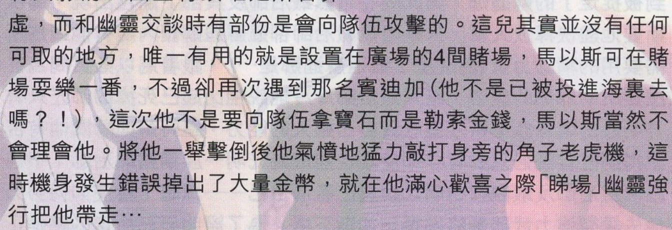


當駛進西面大陸的範圍時，就會發生古勒布將怪胎賓迪加投向公海餵鯊魚的特別事件，而在被濃霧籠罩住的土地上終於發現村鎮與供船隻停泊的沙灘。另一方面，懷有無窮惡意的皇帝正對着他那把機械魔劍「死亡深紅」充滿執念，由於已取得光明的炎之力量來轉換成暗黑的炎之力量，這對邁向其目標跨進了好一大步…登陸後稍向東行就會到達布魯多鎮[ブルット]，甫進入馬以斯突然聽到一陣悲鳴聲，估計誓必是一名貌美如花的美少女吧，於是連忙對創志説要過去看看，而那邊廂曾在第二章出過場的妮露沙正被一隻幽靈強行搶走其極寶貴的衣箱，即使如何哀求仍只能目送該幽靈的離去。接着馬以斯找到驚叫的妮露沙，雙方表明過現時狀況後她説當這村鎮鐘樓的時針指向13之時，就會出現很多專門偷取人家物品的幽靈，結果在蘇迪娜的意見下眾人決定幫她一把找回該衣箱，後來妮露沙補充聽聞這些幽靈的首領是一名有如鬼魅般恐怖的女子…

## 精靈之森地圖 前半




朝向鎮較北的地方行過去，馬以斯突然聽到13下鐘聲，這時鎮內的幽靈蜂擁而出四處惹事，而在東面有青年告知這些幽靈均是來自鎮北方精靈森林內的索索特[ソゾット]，它們受到一名叫蜜糖[ハニー]的女子差遣幹這種勾當的。既然已知道幽靈們所聚居的地點，為了替妮露沙找回衣箱於是到村北面的精靈之森去，各位需要注意森林內有一些無限循環通道，但若依照地圖來移動則應能順利到達索索特。



在索索特基本上是完全看不到有人影的，幽靈村鎮確是所言非虛，而和幽靈交談時有部份是會向隊伍攻擊的。這兒其實並沒有任何可取的地方，唯一有用的就是設置在廣場的4間賭場，馬以斯可在賭場耍樂一番，不過卻再次遇到那名賓迪加(他不是已被投進海裏去嗎？！)，這次他不是要向隊伍拿寶石而是勒索金錢，馬以斯當然不會理會他。將他一舉擊倒後他氣憤地猛力敲打身旁的角子老虎機，這時機身發生錯誤掉出了大量金幣，就在他滿心歡喜之際「睇場」幽靈強行把他帶走…

離開賭場儲存過後便要向西北面的蜜糖之館前進，在崩塌不堪的館內先從樓梯行上2樓，然後經石棺材移到另一端再向上行到4樓，只要和舞台上的幽靈們交談並答應聽取它們的歌聲，就可令舞台下方的入口打開。在心形大廳內馬以斯終於知道對方頭目的身分，原來就是曾經擁縱着創志的奇怪女孩利卓桃，她對差遣幽靈幹盜竊勾當並不感到有歉意，這時妮露沙衝上前嚷着要利卓桃將衣箱交還給她，但卻被她啟動機關掉進下一層去，只是不知是否「塞翁失馬，焉知非福」妮露沙幸運地找回了其衣箱。就在利卓桃得意洋洋之時，地板地關突然

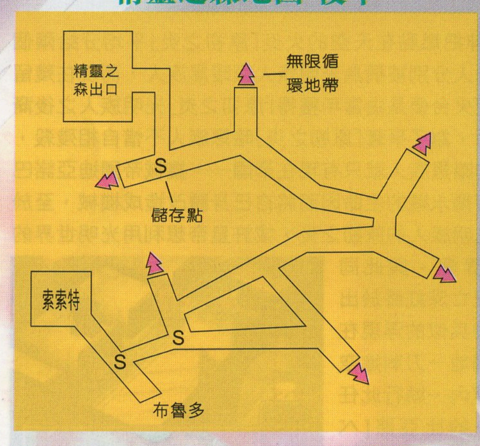






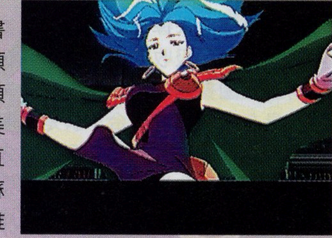
自動打開，原來是身穿盛裝猶如另一個人的妮露沙出現在眾人面前，場面頓時演變成利卓桃與妮露沙二人的吵嘴事件，對於她倆在服飾、髮型和化　等的爭艷馬以斯可給予評價，但若説得差勁的話便會馬上受到重擊(做男人真辛苦…)。後來二人口角繼而動武，將利卓桃甩開後妮露沙突然變回原狀，她向感到震驚的眾人解釋她會因寄生在服裝上的精靈而變成另一個人，可是期間做了甚麼她是完全不知道的，為了報答幫她取回衣箱她答應帶馬以斯前往米斯加杜亞去。這時恢復知覺的利卓桃非常嬲怒，誓要打倒眼前女孩來發洩心頭之恨，結果立刻進入戰鬥，換人時要注意妮露沙是必需留在戰鬥隊伍中的，所以記着要把她放到後排去。

## 精靈之森地圖 後半

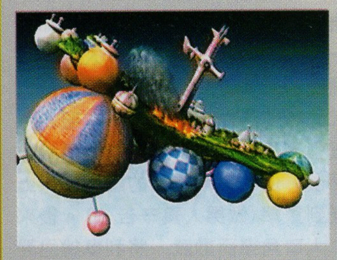



打敗利卓桃後大夥兒便可離開索索特，依照下方的地圖來移動不一會就能到達米斯加杜亞，而另一方面皇帝那邊亦蠢蠢欲動，為了達成自己宿願因而極需得到馬以斯手中的光明聖光之炎，於是命令暗黑鍛冶師設法去引他們到其大本營來…離開了精靈之森，馬以斯只要向北行就可到達位於高地上的米斯加杜亞，導遊妮露沙告知那座巨大建築物就是傳聞中藏有不少珍貴典籍的古代圖書館，但當一直向前行便發現古代圖書館入口是緊緊閉上的，這時妮露沙表示好像是有隱藏入口似的，結果在東北方的盡頭找到一扇門。進入後首先要通過由移動磚塊所組成的迷陣，接着從右邊樓梯行到下一層，利用黃色地板來改變前方巨磚的位置以露出通道，再返回上層經左方樓梯行到對面去。跟着進入牆上寫有「內疚者會被帶返」的地區，利用橙色地板來作移動，但若然貪心打開途中的寶箱則會被強行送回起點。

# 第十一章　認識扎比路的人<br>明瞭『原初之炎』之秘密！



幾經波折馬以斯終於走進圖書館內，打開鑲滿了寶石的大門後頭上突然傳來人聲，一名藍髮女子頓時從天而降，馬以斯被其幾近完美的樣貌所吸引(武查依舊即時硬直起來…)，對於擅自進入圖書館蘇迪娜馬上向這名女子美達莉雅



[メータリア]道歉。接着馬以斯表示自己是精靈鍛冶師札比路的最後一名弟子，到這裏來是為了找尋聖火台，而從言談間美達莉雅好像是認識師匠似的，馬以斯於是便問她為何會這樣。原來美達莉雅是當年曾與札比路一起修行的珠寶鍛冶師，為了不想被帝國利用其精靈能力於是藏身在這間古代圖書館裏，接着她解釋帝國(黑色軍團)的目的何在。

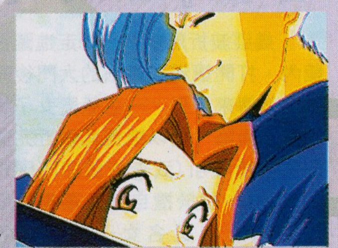
由神話時代起神把燃點在天空的火炎「原初之炎」平均分給兩個大地的人民，這兩批人分別被稱為光明族人與暗黑族人，而現在殘留在各地被封印了的聖火台便是由當年獲得「原初之炎」光明族人之後裔所興建的。另一方面，為了爭奪「原初之炎」暗黑族人不惜自相殘殺，結果最後剩餘下來的暗黑族人就只有現在帝國——機械帝國迪亞諾巴的皇帝，皇帝為了獲得永遠的生命因而將自己身體改造成機械，至於到底為何急於取得光明族人的原初之炎，或許皇帝想利用光明世界的5個火炎來統治世界吧。與此同時，空中移動要塞死亡深紅終於出動了，它彷像一柄神兵似的浮現在雲層上，並毫不憐憫地一刀刺進空中交易都市沙蘭的體內…執行此任務的是五武王之一的比亞路[ベアール]，這時其上司沙夫特通告它皇帝對目前的破壞並未感到滿足，叫它馬上全速向米斯加杜亞進發。




說回身處圖書館的各人，美達莉雅請他們到上層的房間先行休息，在移動途中可覽閱書架上的藏書以獲取像聖火台和鍛冶師等的資料。在上層眾人決定男女分房休息，武查又會問馬以斯記不記得他曾說過多少次「嗳，睡覺吧」這句話，只要答「3次」就可得到獎品ハイマーンド。經過一輪呼呼大睡，馬以斯發現武查失去蹤影，創志告之武查好像跑了出去呼吸新鮮空氣，接着他表示皇帝既然擁有黑色軍團那麼強大的兵力，看來他要取得全部聖火之炎是別有用心的。馬以斯在離開房間行到女孩子那邊廂時，忽然聽到房內傳來陣陣的竊竊細語，偷聽下原來是卡玲等人正談論着男孩子的事，正當蘇迪娜要說出自己對馬以斯的感覺之際房門不知為何自動打開了，尷尬的馬以斯唯有馬上跑掉。隨後沿着樓梯行到天台，發現武查正試圖向維娜告白，可是基於自己的害羞感而無法成事，真是的…最後馬以斯返回房間繼續睡覺休息(終於都轉碟了)。

到了第二朝，醒來的馬以斯便返回美達莉雅那兒和她會合，臨出發前她將可自由在版圖內各地點移動的傳送術[ワープ]傳授給馬以斯。接着跟隨她進入封印之門，跳進地下祭壇後馬以斯對着聖火之台高舉鐵槌，將光之精靈獸ゴルダ的力量吸收過來，這時皇帝的身影出現並要美達莉雅幫助他，就在她拒絕後皇帝想強行取走聖火之炎，結果出手阻撓的美達莉雅被他重擊倒地。當皇帝消失掉後美達莉雅連忙叫馬以斯立即吸收聖火之炎，就在這時整座圖書館突然產生大震盪，看來是有巨物撞向天台，於是她叫馬以斯別理會自己的傷勢盡快跑去看看，同時切勿讓皇帝獲得全部聖火之炎的力量。當馬以斯一行人跑到天台，發現死亡深紅正來勢洶洶劏向古代圖書館的天台，雖然馬以斯使勁地截停了它但卻一不留神被暗黑鍛冶師脅持了蘇迪娜，眼巴巴看着她被捉走怒透了的馬以斯利用光之精靈獸的力量轟向死亡深紅，結果以所造成的缺口走入死亡深紅內部。





死亡深紅由長長的通道所構成，途中可拿取不少寶箱，而只要一直向前行就可到達操作室那邊，乘搭升降機後便找到這裏的操縱者比亞路，由於被它出言侮辱武查隨即還擊說絕不容許被機械收拾，戰鬥立即展開。把對手解決掉後，眾人發現操作台上有一個細小的聖火之台，馬以斯於是將風之精靈獸ラオウ的力量吸收過來，接着需要盡快找辦法拯救被捉走的蘇迪娜，雖然估計她應該被帶到迪亞諾巴但到底怎樣才能通往那兒呢？最後在卡玲的機智下想出利用死亡深紅來直接前往迪亞諾巴。

## 第十二章 悲傷的暗黑族人！暗黑鍛冶師最後的死鬥！



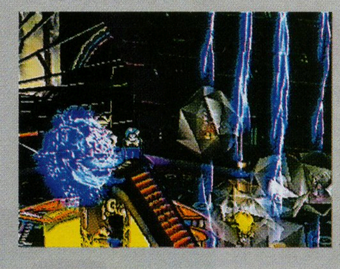
馬以斯等人在自動導航系統的協助下，以直搗黃龍之勢衝向迪亞諾巴，雖然降落時被無數的炮火擊中仍能順利登陸，並從船身在城牆上所造成的大洞潛入城內。首先要經過由很多樓梯組成的房間，以升降機到達上層後便發現有不少人被關在囚室內，需要在打倒守衛後再關掉其身後的裝置來令鐵閘打開，隨後乘坐左邊的升降機通往由許多交錯不堪之通道與升降機構成的區域，記着這裏藏有不少寶箱的啊，再向前行不一會就能進入設有儲存點的大樓範圍。從大樓可行到剛才互相交錯區域的上層部分，繼而進入整片紅色的特殊構造迷宮，注意當移動至等定地點時玩者是會被強制作軸轉動的，因此視點往往會改變了90度或180度，需要按L1與R1來作調節，幸好這裏並沒有任何寶箱。




離開紅色迷宮後便會再次發現儲存點，稍向前行馬以斯終於找到被捉走了的蘇迪娜，與此同時暗黑鍛冶師及其部下謝菈出現，馬以斯要他盡快釋放人質，只是暗黑鍛冶師卻道蘇迪娜體內藏有他鑄劍所需要用的精靈力量(為甚麼？難道蘇迪娜是…)，跟着馬以斯質問為甚麼要幫助邪惡的皇帝，暗黑鍛冶師冷冷地說相比起已死掉的師匠只有神明般的暗黑族皇帝才懂欣賞自己過人的能力，這時蘇迪娜問他有否記得師匠曾說過只要有心即使誰也能成為光明一族精靈鍛冶師，不過暗黑鍛冶師反駁說在薄明之鏡裏已看清自己——黑暗！縱使如何努力地去鑄製強力武器最終卻得到如斯下場。為了證明自己所走的路是正確的，暗黑鍛冶師強行要與馬以斯進行戰鬥，和上次一樣謝菈會在其後面幫手，當心她那些異常狀態攻擊，只要打敗暗黑鍛冶師戰鬥就會馬上結束。

敗陣後舒密德垂死的倒在地上，終於承認馬以斯的力量已超越他了，並對自己錯誤認定了人與人之間的愛而感到內疚，後來更對蘇迪娜說其使命是要付出生命與及親手毀掉向自己付上錯愛的謝菈…接着他告誡馬以斯別看輕皇帝的力量，皆因除了原本的力量外皇帝更擁有由他以光明聖火之炎所鑄製的





劍，說畢便消失掉。就在二人傷心欲絕之際皇帝突然出現，說自己現在位於迪亞諾巴的最深處，若想報仇雪恨可馬上去找它(慢着，為甚麼和那麼「順攤」的？難道…)，馬以斯等人於是立即離開房間從現已啟動的升降機往下層去。在眼前的是一個由紅、綠、黃色射燈組成的區域，綠色與紅色射燈分別是通往另一地點及起點用的傳送點，至於黃色射燈則是用來進入下層地帶，取得全部寶箱後便可經由下層右上方的升降機離去。

一直落到最底層的出口會發現儲存點，接着進入大門和整個事件的幕後黑手皇帝會面，它彷彿在等待着眾人似的，原來皇帝一直待在這裏是為了引馬以斯到來，以吸收他所得到的精靈力量，隨即召來雷電將隊伍扯至半空中，強行抽取馬以斯所得到的聖火之炎力量。成功達到目標的皇帝説着「返回月球」後便逃掉，這時整座迪亞諾巴城突然搖晃起來，沙夫特為了讓主人順利離開於是加以阻撓攻擊隊伍，強勁的馬以斯兩三下子便解決了礙事的傢伙，不過最後只能目送皇帝乘坐火箭往月球去。




## 第十三章 追捕逃跑掉的皇帝！與師匠影子的對決

在迪亞諾巴城入口，各人均對到底怎樣才能前往月球感到相當困惑，後來因創志的一句話令馬以斯矛塞頓開，就是可到米斯加杜亞的古代圖書館翻查古籍，或者美達莉雅會略知一二呢，於是便利用傳送指令立刻返回米斯加杜亞。在古代圖書館現在可從書櫃調查到新的資料，接着走到天台會發現美達莉雅在此，她說現在月亮已不再閃閃生輝，但若然它再度發亮起來時即是這個世界的末日降臨，唯一可以做的是跟隨她到圖書館北面的星之高原去，當然馬以斯想也不用想便答應了。




傳送到星之高原後，美達莉雅把事情的始末一五一十道出，她説已取得「原初之炎」力量的皇帝已變得有如神一般的強，原來當年已知道皇帝野心的她與札比路毅然將「光明世界原初之炎」分成5份，隱藏在各聖火台裏默默地守護着，而由於皇帝只是人類故此亦會想過生命走到盡頭的一天。可是，札比路卻在臨終前刻意將聖火台解放與及5個聖火之炎的所在地道出(記不記得光之洞窟內的聖火台？)，這樣令美達莉雅感到異常震驚，但她現在已知道札比路如此地做的真正目的，因為如果皇帝穩坐整片大陸的支配權亦即等同掌握了百姓們的生殺大權，札比路於是便引導皇帝邁向成為神的道路，令他忙於尋找聖火之炎並將自己的肉體變成擁有無盡生命的機械。早已預計到這結果的札比路於是將計就計，在挑起和皇帝戰鬥的同時引導馬以斯等人踏上這條由他預設的道路，因為即使繼續隱藏着「光明世界原初之炎」獲得永　生命的皇帝終有一天都會發現它的，那時剩餘下來的人便唯有接受世界滅亡，故此札比路便將所有的希望都放在馬以斯身上，與其逃避倒不如直接了當和皇帝硬碰一場。




接着美達莉雅叫他朝山頂的第6個聖火台進發，經過蜿蜒曲折的山路後終於到達散發着青藍色火炎的山頂地帶，這時在右邊發現長相與札比路一模一樣但卻泛着藍光的身影，蘇迪娜於是走過去問他是否其兄長，他表示自己是為了將第6聖火台傳授給真正繼承者、因而在此日夜守護着的光明世界看守者，這個第6聖火台是札比路遺留下來唯一用以對付皇帝的最後殺着。但要證實馬以斯等人擁有足夠的實力，光明世界看守者於是向他們展開攻勢，只要打敗他就能獲得領授這個聖火台的資格，隨後他向蘇迪娜説出「女孩…我現已醒覺過來了，那麼便將近輪到你的了…」這些奇怪話語來，最後當叮囑過馬以斯和蘇迪娜要互相信任後便借精靈獸的力量將眾人送到月球那邊去。

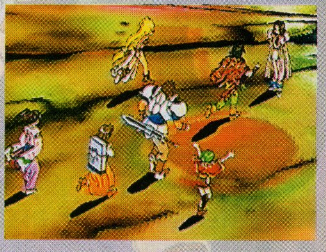
## 第十四章 原初之炎消失？皇帝的結局




一瞬間過後，馬以斯等人便踏足月球的土地上，為了盡快前往皇帝的所在地暗黑地界聖火台於是立刻出發，向前行一會可發現插滿巨劍的道路，若和寄宿在巨劍內的靈魂談話可聽取一些有關暗黑民族的過往事跡，例如以前曾經有一班暗黑鍛冶師得悉皇帝的陰謀，繼而團結起來進行對抗結果事敗慘遭處刑，僅餘一人能夠帶同幼子逃到光明世界去(相信是舒密德的先祖吧)。維持向前行不需多久便到達暗黑聖火台，各人均感受到皇帝所散發出來的威壓感，只要準備就緒便可前往皇帝那兒去，雙方一接觸二話不說便戰鬥起來，只要不斷使用補助魔法來增強前鋒能力便能輕易獲勝。隨後皇帝馬上變身為第二形態，這時它會先保持沉默好一陣子，接着在戰鬥暫停進行時皇帝噴出紫光令馬以斯手中的劍碎掉，然後發動能量砲攻擊光明世界造成大破壞，悲痛不已的蘇迪娜喝着要皇帝馬上停手，結果反被皇帝轟以重擊，殊不知她竟然像光明看守者那樣全身散發藍光。從宿命中醒覺過來的蘇迪娜説她已知道舒密德告訴她有關付出生命的事，保衛人類、精靈以至所有東西是她的職責，因此她便回復真身以精靈獸的形態與馬以斯的劍融成一體，繼續第二輪戰鬥。




這時的皇帝實力已較先前的為高，而且需要留意的是它懂得令隊伍無法動彈兼不斷扣掉HP的必殺技，故此要使用魔法或道具來作確實的回復，接着皇帝會變成更強的第三形態，只要善用補助魔法與及召喚精靈獸(或使用必殺技)就能勝出。至於最後蘇迪娜能否變回原狀與及馬以斯等人的去向，筆者還是留給大家自己去欣賞吧！



**This is the end of Thousand Arms.**

製造商：KONAMI
發售日：發售中 售價：港幣328元
RPG／1P／MEM／2-BLOCK

文：天草四郎 時貞

# 幻想水滸伝 II

GENSOSUIKODEN II

## 女主角奈奈美復活？！

## 輝盾之紋章LEVEL 4魔法

大家不知道是否發覺，輝盾之紋章是沒有LEVEL 4魔法的呢？不過其實這一招LEVEL 4魔法是存在的，只要在開始進攻洛古亞古斯城之前，於眾人集結在根據地的廣場時已齊集108星的話，這樣，門之紋章繼承者——妮古拉多就會再次出現，將輝盾之紋章解除封印，令主角可以使用輝盾之紋章LEVEL 4魔法——被承認者之印(ゆるす者の印)。這一招魔法可以回復整隊角色HP，而且還可以給敵人若2000的傷害。

## 協力攻擊表(II)

### 雙重首領攻擊(ダブルリーダー攻擊)
角色：主角+《幻水I》主角
效果：敵全體 0.75 倍傷害

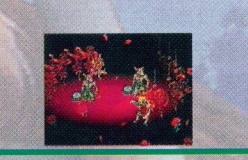


### 冒牌之攻擊(にせもの攻擊)
角色：主角+賀爾
效果：敵一人 1 倍傷害

### 騎士攻擊
角色：卡苗+米高洛度夫
效果：敵一人 2 倍傷害，使出後會有30% 出現不平衡狀態



### 自戀攻擊(ナルシー攻擊)
角色：施姆尼+雲遜
效果：敵全體 0.5 倍傷害



### 追隨攻擊(追っかけ攻擊)
角色：菲歷+蓮娜
效果：敵一人2.5倍傷害，使出後蓮娜會出現不平衡狀態



### 忍者攻擊
角色：香澄+門土
效果：敵一人1.5倍傷害，30%令他成為我方的主要攻擊目標



### 競爭攻擊(ライバル攻擊)
角色：巴利妮亞+安妮坦
效果：敵一人3倍傷害，使出後巴利妮亞會出現不平衡狀態



### 美青年攻擊
角色：菲歷+卡苗+米高洛度夫
效果：敵一人 1.5倍傷害，有25%即死狀態



### 親子攻擊
角色：津緯+智
效果：前方橫一列 1 倍傷害

### 山賊攻擊
角色：傑治姆+露安+高遊
效果：敵一人1.5倍傷害，30%令他成為我方的主要攻擊目標



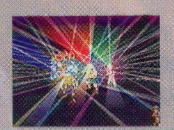
### 雙獸攻擊(ダブルモンスター攻擊)
角色：菲撒+捷古弗烈
效果：敵一人3倍傷害，使出後兩人皆會出現不平衡狀態



### 劍豪攻擊(けんごう攻擊)
角色：阿新+源將
效果：敵全體0.5倍傷害，有20%即死狀態



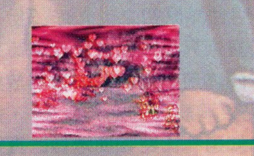
### 光攻擊(ヒカリ攻擊)
角色：寶根+剛治+龍翔翔
效果：敵一人 1.5 倍傷害



### 美少年攻擊
角色：路克+布茲+佐助
效果：敵全體1倍傷害，布茲及佐助同時會受傷害



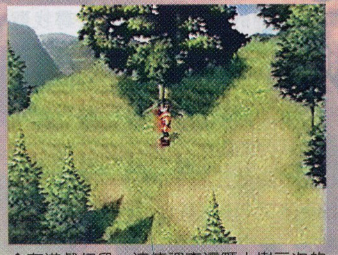
### 美女攻擊
角色：嘉玲+香澄+莉娜
效果：敵全體 0.25 倍傷害，有 60% 催眠狀態



### 雙重格鬥家攻擊(ダブル格鬥家攻擊)
角色：若葉+龍翔翔
效果：敵一人 3 倍傷害
(注：兩人必须同时处于"怒"状态)

## 第一名正式加入的角色

大家有否發覺有一名屬地魔星的同伴十分難找牠加入呢？雖然遊戲中有提示牠的加入方法，就是主角一個人在綠山市至米祖市的關卡附近可以找牠出來，不過這一個方法的機會率是比較低。但是各位其實可以在遊戲開始時，當去到了卡羅之村，便走到道場後方的大樹旁，然後連續調查大樹三次，這樣，姆古姆古就會突然出現，並且立即加入；由於之前出現過的角色還未算正式加入，所以牠可算是首名正式加入的同伴了。


◆在遊戲初段，連續調查這顆大樹三次的話…



◆飛鼠姆古姆古就會立即加入。

# 所有角色完全正確加入條件

### 天魁星
名字：《幻水II》主角
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：輝盾之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：開始遊戲



### 天罡星
名字：烈特利（リトリー）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：杜里巴市事件之後加入



### 天機星
名字：修（シュウ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：拿達道之街事件之後加入



### 天間星
名字：路克（ルック）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：風之紋章／小精靈之紋章
所持的部位：右手／左手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：根據地



### 天勇星
名字：堪富利（ハンフリー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：左手
加入場地或條件：在瑪芝路達街道之村的宿屋遇上，經過洛帝山的事件就會加入



### 天雄星
名字：候撒（ハウザー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：左手
加入場地或條件：丹圖市的事件之後加入



### 天猛星
名字：傑巴（キバ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：在戰爭結束俘虜他後，回到根據地不殺他



### 天威星
名字：比殊米路嘉（ベシュメルガ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：見切之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：根據地 LV 4，到風之洞窟找他



### 天英星
名字：薩拉（シエラ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：闇之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：與剛在虎口之村戰勝她



### 天貴星
名字：迪妮祖（テレーズ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：綠山市事件後加入



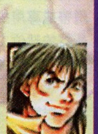
### 天富星
名字：蓮娜（ニナ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：綠山市事件後加入



### 天滿星
名字：菲撒（フェザー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：光風之紋章
所持的部位：額頭
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：取得傾聽之封印球後到森之村，經過事件後加入



### 天孤星
名字：域陀（ビクトール）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：南翼市再遇時正式加入



### 天傷星
名字：巴利妮亞（バレリア）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：隼之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：於古利古美仕達的事件中是與香澄是二選一的同伴



### 天傷星／地急星
名字：智（トモ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：一劃之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：當津緣在根據地向你說要回家取一點東西時，與他回鳥比之村北之山路的家中便可



### 天立星
名字：弗查（フィッチャー）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：杜里巴市事件之後加入



### 天捷星
名字：古利夫（クライブ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：在米祖市看見他追捕艾莎的事件後，當可以乘船到尼古溫仕度之街，於南翼市找他並答應帶他到那裏

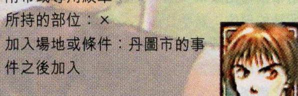


### 天暗星
名字：菲歷（フリック）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：雷之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：南翼市再遇時正式加入

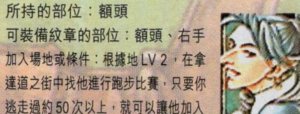
### 天祐星
名字：津緣（ツァイ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：一劃之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：在取火炎槍的事件中，到鳥比之村北之山路的津緣家中便可加入



### 天空星
名字：際斯（ジェス）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：丹圖市的事件之後加入



### 天速星
名字：史丹尼奧（スタリオン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：真神行法之紋章
所持的部位：額頭
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：根據地 LV 2，在拿達道之街中找他進行跑步比賽，只要你逃走過約 50 次以上，就可以讓他加入



### 天異星
名字：基奧路古（ゲオルグ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：必殺之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：丹圖市的事件通過後，到龍口之村至虎口之村中間的山頂



### 天殺星
名字：肯娜（ハンナ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：魚兒之村被毀後，於村中找她就可以




### 天微星
名字：奇利（キリィ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：火之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭／右手／左手
加入場地或條件：南翼市的交易所前，他會問有關雅歷士事情，回根據地找雅歷士後，再回南翼市向他不斷要求加入便可。




### 天究星
名字：安妮坦（アニタ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：隼之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：在米祖市（被佔據前）不斷找她談話，然後回答數個問題及將解毒藥給她，她就可以加入。



### 天退星
名字：捷古弗烈（ジークフリード）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：白聖女之紋章
所持的部位：左手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：持有傾聽之封印球，並且隊中有一名擁有純真的心的少女，然後進入精靈村之森就可以找牠加入




### 天壽星
名字：奈奈美（ナナミ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：卡羅之街的道場中



### 天劍星
名字：莉娜（リィナ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：火之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：歌洛尼之村再遇時



### 天平星
名字：大河（タイ・ホー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：必殺之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：在古斯古斯之村的乘船處，賭骰子得勝後加入



### 天罪星
名字：安妮（アイリ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：歌洛尼之村再遇時



### 天損星
名字：任空（ヤム・クー）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：在古斯古斯之村的乘船處，與大河賭骰子得勝後一同加入



### 天敗星
名字：寶根（ボルガン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：噴火之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：歌洛尼之村再遇時



### 天牢星
名字：希格斯（ヒックス）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：在尼古溫仕度之街遇上後，在精靈之村事件後就會加入



### 天彗星
名字：汀格露（テンガアール）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：土之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：在尼古溫仕度之街遇上後，在精靈之村事件後就會加入



### 天暴星
名字：伐列度・Y（フリード・Y）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：在南翼市中接受調查北翼之村事件時加入



### 天哭星
名字：良乃（ヨシノ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：帶伐列度・Y到拿達道之街的洗衣場，她就會加入



### 天巧星
名字：茶子（チャコ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：杜里巴市事件之後加入



### 地魁星
名字：古拉烏士（クラウス）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：在戰爭結束俘虜他後，回到根據地不殺他



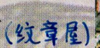
### 地煞星
名字：基魯巴圖（ギルバート）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：在戰爭中菲歷會自動游説他加入



### 地勇星
名字：哲（テツ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：當吃了炸八爪魚，若身上散發出熱氣的話，便可以到尼古溫仕度之街找他加入



### 地傑星
名字：珍（ジーン）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：綠山市事件之後，回到杜里巴市的紋章屋處就可以找她加入



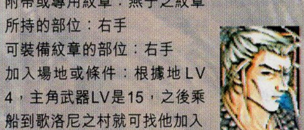

### 地雄星
名字：若葉（ワカバ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：白虎之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：於森之村中找她對話



### 地威星
名字：麥斯米利安（マクシミリアン）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：打敗怒加後，回南翼市會於入口強制加入



### 地英星
名字：源將（ゲンシュウ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：燕子之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：根據地LV 4，主角武器LV是15，之後乘船到歌洛尼之村就可找他加入



### 地奇星
名字：卡苗（カミュー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：烈火之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：洛古亞古斯城事件後加入



### 地猛星
名字：米高洛度夫（マイクロトフ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：騎士之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：洛古亞古斯城事件後加入



### 地文星
名字：捷度（ジュド）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：綠山市奪回後，到學校內找他，然後到森之村的一名村民處取得粘土，再交給捷度



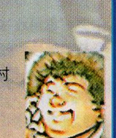
### 地正星
名字：利布蘭度（レブラント）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：於拿達道之街解放後，在鑑定屋中將青磁之壺送給他



### 地闊星
名字：羅莉蘭（ローレライ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：泄水之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：根據地LV 4後，到古利古美仕達找她



### 地鬥星
名字：多利（トニー）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：在森之村村長家中找他交談兩次



### 地強星
名字：傑治姆（ギジム）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：返刃之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：丹圖市的事件之後加入




### 地暗星
名字：力丸（リキマル）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：在烏比之村中請他飽吃一頓




### 地軸星
名字：剛治（ガンテツ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：破魔之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：綠山市奪回後，到南翼市找他，而隊伍中角色的「力」加起來總數要高




### 地會星
名字：施姆尼（シモーネ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：拿達道解放後，在拿達道的水門附近找他，再將薔薇之胸飾交給他

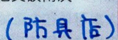


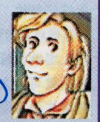

### 地佐星
名字：歌利魯（コーネル）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：根據地LV 3，手持音SET到森之村找他



### 地祐星

- 名字：亨斯（ハンス）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：於杜里巴市的宿屋二樓找他交談兩次



### 地靈星

- 名字：豊安（ホウアン）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：在向尼古溫仕度之街出發前，會自動在根據地加入



### 地獸星

- 名字：藤太（トウタ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：藥之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手
- 加入場地或條件：第二次到達米祖市時在街上可以找到他



### 地微星

- 名字：布茲（フッチ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 可裝備紋章的部位：右手、左手
- 加入場地或條件：在瑪芝路達街道之村的宿屋遇上，經過洛帝山的事件就會加入



### 地急星

- 名字：香澄（カミス）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：伯勞之紋章
- 所持的部位：額頭
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手
- 加入場地或條件：於古利古美仕達的事件中是與巴利妮亞是二選一的同伴



### 地暴星

- 名字：巴杜（バド）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：咆哮之紋章
- 所持的部位：左手
- 可裝備紋章的部位：右手、左手
- 加入場地或條件：根據地 LV 3，帶小白到在綠山至瑪芝路達的森林山道找他就可



### 地然星

- 名字：米阿渣斯（メイザース）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：蒼鬥之紋章／雷鳴之紋章／火之紋章
- 所持的部位：額頭／右手／左手
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
- 加入場地或條件：根據地 LV 4，在古羅姆之村東面的礦山中找他



### 地好星

- 名字：門土（モンド）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：蜉蝣之紋章
- 所持的部位：額頭
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手
- 加入場地或條件：香澄及巴利妮亞加入後，在巴娜之村至古利古美仕達的山路中找出一條隱藏道路進入六角之里，這樣就可以找他加入（若選了巴利妮亞為同伴，根據地要LV 4才可）



### 地狂星

- 名字：佐助（サスケ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：必殺之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：右手
- 加入場地或條件：香澄及巴利妮亞加入後，在巴娜之村至古利古美仕達的山路中找出一條隱藏道路進入六角之里，這樣就可以找他加入（若選了巴利妮亞為同伴，根據地要LV 4才可）



### 地飛星

- 名字：莉安娜（レオナ）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：傭兵隊之砦處自動加入



### 地走星

- 名字：亞多里（アダリー）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：向尼古溫仕度之街出發前到南翼市，將替身之地藏、木之盾交給他，而風之封印球則不要給他，這樣他就會加入



### 地巧星

- 名字：拉烏拉（ラウラ）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：當紋章師珍加入後，大家就可以在丹圖市找她加入



### 地明星

- 名字：斯拿（シーナ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：土之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
- 加入場地或條件：前往多蘭共和國事件之前會自動出現在根據地，然後到達了古利古美仕達之後就會加入



### 地進星

- 名字：基利遜（キニスン）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 可裝備紋章的部位：右手、左手
- 加入場地或條件：在鳥比之村北之山路中將雛鳥放回樹上，隔一定時間回那裏，他就會出現並且加入



### 地退星

- 名字：小白（シロ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 可裝備紋章的部位：右手
- 加入場地或條件：在鳥比之村北之山路中將雛鳥放回樹上，隔一定時間回那裏，他就會與基利遜一起加入



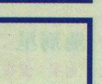
### 地滿星

- 名字：天忠（アマダ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 可裝備紋章的部位：右手
- 加入場地或條件：大河及任空加入後，他便會在拿達道之街的水門處，與他單獨決戰取勝後才會加入



### 地遂星

- 名字：艾美莉亞（エミリア）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：綠山市事件後加入



### 地周星

- 名字：渣姆渣（ザムザ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：炎之龍之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：右手、左手
- 加入場地或條件：於魚兒之村的宿屋找他



### 地隱星

- 名字：嘉玲（カレン）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：雙輪之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
- 加入場地或條件：打敗怒加後，到古斯古斯之村的宿屋找她，並依照她的跳舞節拍跳舞，成功後就會加入



### 地異星

- 名字：露安（ロウエン）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：水之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：右手
- 加入場地或條件：丹圖市的事件之後加入



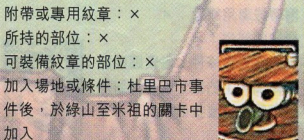
### 地理星

- 名字：鄧高（テンコウ）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：攜帶一個視窗 SET 去古羅姆之村給他



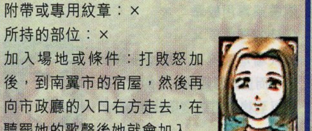
### 地俊星

- 名字：機關丸（からくりまる）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 可裝備紋章的部位：×
- 加入場地或條件：杜里巴市事件後，於綠山至米祖的關卡中加入



### 地樂星

- 名字：安娜妮（アンネリー）
- 可否戰鬥：不可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 加入場地或條件：打敗怒加後，到南翼市的宿屋，然後再向市政廳的入口右方走去，在聽罷她的歌聲後她就會加入



### 地撻星

- 名字：碧琪（ビッキー）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：瞬間之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：額頭、右手
- 加入場地或條件：到綠山至瑪芝路達的森林山道中可以遇上她並邀她加入




### 地速星

- 名字：高遊（コウユウ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：疾風之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：右手
- 加入場地或條件：丹圖市的事件之後加入



### 地鎮星

- 名字：雲遜（ヴァンサン）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：風之紋章
- 所持的部位：右手
- 可裝備紋章的部位：右手
- 加入場地或條件：根據地 LV 4，帶施姆尼到拿達道的水門附近找他



### 地稽星

- 名字：小惠（メグ）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：水之紋章／機關之紋章
- 所持的部位：右手／左手
- 可裝備紋章的部位：右手、左手
- 加入場地或條件：杜里巴市事件後，於綠山至米祖的關卡中，與機關丸一同加入



### 地魔星

- 名字：姆古姆古（ムクムク）
- 可否戰鬥：可以
- 附帶或專用紋章：×
- 所持的部位：×
- 可裝備紋章的部位：左手
- 加入場地或條件：在遊戲的初段時，調查卡羅之街道場後方的大樹三次





### 地妖星
名字：馬魯羅（マルロ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：丹圖市的事件之後加入



### 地幽星
名字：列治文度（リッチモンド）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：修加入後，回拿達道之街的鑑定屋門外，他說若猜中他手中銀幣的「公、字」就會加入；由於不可能猜中，便到上方的酒場，有一個人會給你一個銀幣；取得後再找列治文度，他就會加入



### 地伏星
名字：蘋果（アップル）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：當魚兒之村被毀，她就會在那裏加入



### 地僻星
名字：龍翔翔（ロンチャンチャン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：白虎之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：找若葉與他對話就可，大家可以在古羅姆或洛古亞古斯城的宿屋找到他



### 地空星
名字：美里（メリー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：山鼠之紋章
所持的部位：左手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：助她到鳥比之村北之山路找回她的山鼠，成功後她就會加入



### 地孤星
名字：狄沙爾（テッサイ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：根據地LV 4，綠山市解放後，找域陀到古斯古斯之村的打鐵屋，就可以找他加入



### 地全星
名字：多喜（タキ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：在尼古溫仕度之街找她談話四次



### 地短星
名字：源源（ゲンゲン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：傭兵隊之砦處自動加入



### 地角星
名字：嘉波查（ガボチャ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：杜里巴市事件之後，帶源源到杜里巴市（精靈居住地）就可以找到他加入



### 地囚星
名字：由蘇（ユズ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：打倒怒加後，到精靈之村助她捉回三隻綿羊就可



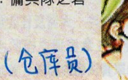
### 地藏星
名字：海瑤（ハイ・ヨー）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：根據地LV 2，在根據地內找他出來，並且答應開餐廳



### 地平星
名字：剛（カーン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：破魔之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：丹圖市事件完結後正式加入



### 地損星
名字：芭芭拉（バーバラ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：傭兵隊之砦處自動加入




### 地奴星
名字：薛特（シド）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：睡醒之紋章
所持的部位：左手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：杜里巴市事件完結後，找茶子進入杜里巴市地下通道的隱藏通道，找到他便會加入



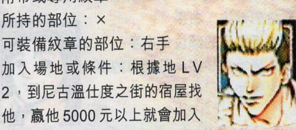
### 地察星
名字：阿新（シン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：蜘蛛斬之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：綠山市事件後加入



### 地惡星
名字：青蘭（オウラン）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：亂龍之紋章
所持的部位：左手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：隊中同伴除主角以外全是女性的話，通過古斯古斯之村的橋，就可以遇上她並邀請她加入



### 地醜星
名字：紫郎（シロウ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入場地或條件：根據地LV 2，到尼古溫仕度之街的宿屋找他，贏他5000元以上就會加入



### 地數星
名字：雅歷士（アレックス）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：修加入後，他會與希露達在南翼市的宿屋二樓加入

(道具店)

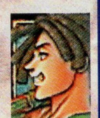


### 地陰星
名字：希露達（ヒルダ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：修加入後，他會與雅歷士在南翼市的宿屋二樓加入

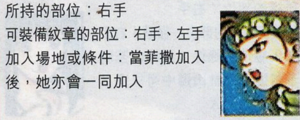
(宿屋)



### 地刑星
名字：波布（ボブ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：狂牙之紋章
所持的部位：額頭
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：當有90名同伴以上，到杜里巴市（精靈居住地）便可找他加入



### 地壯星
名字：艾伊達（エイダ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：大鷹之紋章
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：右手、左手
加入場地或條件：當菲撒加入後，她亦會一同加入



### 地劣星
名字：彼高（ピコ）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：綠山市奪回後，而且安娜妮加入了的話，就可以到綠山市的宿屋找他加入



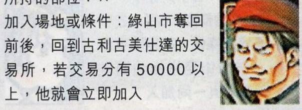
### 地健星
名字：阿魯巴托（アルバード）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：當安娜妮及彼高加入了的話，就可以到丹圖市的防具屋找他加入

### 地耗星
名字：添普頓（テンプルトン）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：當傭兵隊之砦被佔領，於米祖市事件之後，先回傭兵隊之砦遇上他，再到魚兒之村就可找他加入



### 地賊星
名字：賀爾（ホイ）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：額頭、右手
加入場地或條件：拿達道之街解放後，到酒場中就可以找到他





### 地拘星
名字：哥頓（ゴードン）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
加入場地或條件：綠山市奪回前後，回到古利古美仕達的交易所，若交易分有50000以上，他就會立即加入



### 非108星同伴
名字：《幻水I》主角
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：吸魂
所持的部位：右手
可裝備紋章的部位：額頭、右手、左手
加入場地或條件：遊戲開始前承繼《幻水I》記錄，記錄要玩至古利古美仕達及集齊108星，而且古利美奧要復活。達成以上條件的話，經過巴娜之村的事件之後，在古利古美仕達可以找他成為同伴。



## 試験

由於尼古洛特逃脫了的關係，所以眾人亦離開北翼之村這裏；不久，剛說要繼續追查尼古洛特的行蹤，於是離開了隊伍。行了一會，菲歷一眾人忽然來了，他說南翼市已經落入凱宏王國，而古蘭瑪也市長亦遭殺掉，於是眾人唯有在北翼之村這處暫躲。






眾人在一個廣場中商量，主角問大家有何對策(第2項)，於是蘋果便說唯有找住在拿達道之街（ラダトの街）的一流軍師——修，這一個人是與她一樣，是已故軍師馬殊的學生，於是蘋果就與主角一起到拿達道之街找修。




到達了拿達道之街，在酒場的廚師處可以取得菜單（レシピ14）；而道具屋旁的大屋，就是修的住所。找到了修後，他竟然不答應幫忙；離開了大屋，主角們決定再試一試(第1項)。眾人在村中四處看看，進入了酒場正準備離開時，再次遇上了修，蘋果再次求他，修說要蘋果跪下求他，此時主角不敢開口(第1項)，蘋果跪下求他幫忙，不過他還是離去了，蘋果向主角說要再次打動他，於是主角答應了(第2項)。走到鑑定屋門外，找到了一個叫列治文度的偵探，他說可以幫主角打探修的消息，不過要1500元調查費，於是主角答應了(第1項)。





眾人在宿屋處一邊休息，一邊等列治文度的消息，不久列治文度出現，他說明天修會在村中東面的水門附近乘船離開，於是眾人決定第二天再找他。第二天早上，在橋上遇了修，他將一個銀幣投進河中，並說如果蘋果可以取回銀幣，他就肯幫忙。為了要取回銀幣，眾人在橋上找綠衫的水門看守者，主角向他說希望開啟水門(第2項)，這時一個叫天忠的水門看守者來到，主角堅持要開水門(第2項)，天忠說，若主角能夠與他單獨決戰並得勝的話，就答應下來，於是主角答應了(第2項)；當戰勝了天忠，眾人就可以落河找銀幣。蘋果努力地尋找，主角亦助他一臂(第1項)；終於，主角找到了銀幣，此時修亦出現，他亦答應幫蘋果，加入主角軍。






回到了北翼之村，修亦來到了廣場處，他說過了對付眼前的王國軍方法，主角明白了後(第2項)，眾人便去休息準備明天應戰。第二天，主角回到廣場處，準備好後(第2項)，戰爭就會開始。由於修的奇襲計策成功，戰鬥了一會後，敵方團長所羅．截就會撤退。







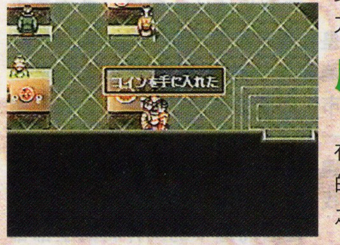




折返廣場後，眾人都推舉主角成為首領，但是他猶豫不決(第2項)，而且覺得未有能力應付(第2項，之後再選第1項)，這時域陀便叫主角在夜晚到酒場告訴他關於他師傅玄覺的事。到了夜晚，奈奈美與主角到了酒場，域陀將玄覺被同盟軍稱他為叛徒的往事告訴主角，主角聽罷便回去休息。




第二天早上，主角依然是沒有把握接上這一個職位(第1項)，不過大家都說會全力協助他，就在此時神醫豐安亦來到了這裏決定加入，於是在眾人推舉之下，主角唯有答應，之後大家亦希望主角為這一個根據地改一個名。當改了名字後，門之紋章繼承者妮古拉多就會再次出現，她亦派大弟子路克助主角一把，並且更將一塊「約束之石板」贈與，作為方便觀看108星的加入進度。




## 反目

正想離開根據地出外走走時，在入口處遇上了於米祖有一面之緣的弗查，他問主角這裏是不是北翼之村，回答是之後(第2項)，他便說要看一看能擊退王國軍的領袖，主角任意敷衍了他後，他就走進了根據地內；這時大家可以暫且不理其他東西，先找同伴。

南翼市的宿屋中可以找到雅歷士及希露達，大家可以邀請他們加入(第1項)。然後大家先帶備一個替身地藏（身代わりじぞう）、木之盾及風之封印球，在這處的一間屋子中可以找到發明家亞多里，邀他加入的話(第1項)，他會叫你將替身地藏文給他，當交給他後，他又說要一個木之盾（木の盾），再交給他後，他再次要求取到風之封印球，這時主角將風之封印球投下(第2項)，這樣亞多里就會加入。



回到拿達道之街，隊中若有伐列









度·Y的話，在洗衣場就可以遇上他的妻子良乃，由於她不放心伐列度一人，便希望主角可以讓她加入，於是主角答應了(第1項)。在鑑定屋外遇上了之前幫過忙的偵探列治文度，於是主角便邀他加入(第1項)，列治文度説若猜中他手上的銀幣是「公」還是「字」的話才加入，於是主角便答應(第1項)，可是就算主角不論甚猜也不能猜中，於是主角先放棄(第2項)；走向上方的酒吧，有一個人會給你一個銀幣，持着這一個銀幣再找列治文度，而且要求用你的銀幣，這樣他就會加入。



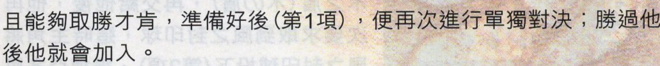

從水門的右方出去，回傭兵隊之砦可以看見一個叫添普頓的人，他説地圖是必需的物品，問他這甚麼回事後(第1項)，他就會離開；走向魚兒之村，他會逗留在這裏，上前找他的話，他會問你是否與王國軍對抗，回答是的(第1項，之後再選第1項)，那麼這一位地圖職人就會加入，並且可以取得水滸圖。




回到根據地的廣場，弗查原來是杜里巴市的使者，他説由於收到消息，王國軍正準備進攻杜里巴市，希望主角前往那裏找市長商量一下，主角於是答應(第2項)，不過由於沒有船伕，主角唯有出外尋找。

這時將隊中的同伴轉為全部都是女性，然後回到古斯古斯之街，在通過左方的橋時，同伴會被調戲，主角喝止他們(第1項)，突然有一個女人出現相助，答謝了她後(第2項)，她問主角是否保護着同伴，主角答對後便順勢邀她加入(第1項，之後再選第1項)，這樣青蘭就會加入。走向右方的船塢，可以再次看見大河及任空，在邀他加入時(第1項)，他説若你賭骰子贏他5000元才可，於是主角便答應(第1項)；勝了他之後，他們兩人就會加入。

向拿達道之街進發，在水門處可以再見到天忠，邀他加入後(第1項)，他要你再次與他單獨決戰並且能夠取勝才肯，準備好後(第1項)，便再次進行單獨對決；勝過他後他也就會加入。



在根據地中換入大河於隊中，再回二樓廣場，大河就會答應負責開船的工作，於是主角就可以在根據地中乘船到西面的尼古溫仕度之街(レイクウェストの街)。到達了尼古溫仕度之街後，弗查會給你准許証，讓你可以找杜里巴市長。在這街上的一間小屋中，可以找到知道很多東西的老婆婆多喜，當與她交談多次(第2項)，她就會加入成為同伴。





此時大家可以先回南翼市找槍手古利夫，當邀他加入時(第1項)，他會説要追蹤一個壞人，而她正可能在尼古溫仕度之街，於是主角答應帶他到尼古溫仕度之街，這樣他就會加入。回到尼古溫仕度之街，古利夫會在宿屋問旁邊的侍應是否會見那個金髮女子艾莎，侍應説她只留下了一封信。



出村後向西面走，可以找到杜里巴市(トゥーリバー市)。在一進內時主角會被一個背部有翼的小孩撞到。在宿屋的二樓可以找到一個夢想開防具店的人亨斯，於是主角就邀請他無條件到根據地開店(第1項，之後再選第1項)，這樣他就會加入。




到中央處的市長家中，在門口的人問主角取准許証，不過主角的准許証及所有金錢都不見了，於是主角唯有出外找尋。終於在飛翼族居住地找到了之前撞過主角的小孩，在追逐一番後，主角問他取回准許証(第1項)，不過他竟然飛走了。回到人類居住的杜里巴，弗查正被一個叫烈特利的人懲罰，此時主角説等等(第1項)，在説明了身份後，就可以進內找杜里巴的全權大使馬加爾，他知道怒加正會進攻這裏，於是便尋找幫忙，他叫主角到宿屋休息，明天才繼續商討。在宿屋的二樓，又再次看見那個叫茶子的飛翼小孩，他問主角是否主角軍的領袖，回答後(第1項)他便走了。



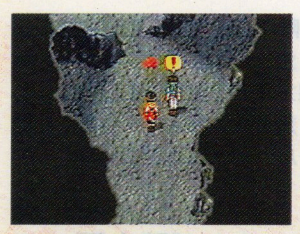


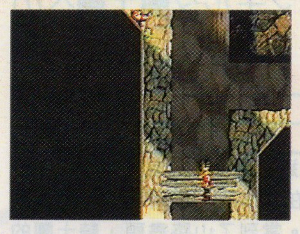
第二天，找馬加爾的時候，烈特利正在他處大吵大鬧，不久還走了，由於在這一個時候非常緊張，所以馬加爾便希望主角到精靈居住處找烈特利。到了精靈居住處門口，竟被守衛封鎖着，主角唯有回去找馬加爾。在途中，茶子又再出現，而且他還偷了弗查的錢，於是主角等人就上前追，當追到了一個盡頭，茶子開啟了一度閘門，然後衝了進去，於是主角便進入了杜里巴市地下通道找茶子。當走到了地下通道的盡頭，會有一隻大老鼠向主角襲擊，戰勝後眾人會到達了精靈居住地。



**<杜里巴市地下通道(トゥーリバー市地下通道)寶物一覽>**

| |
|---|
| ひたいあて |
| 破魔の封印球 |
| いやしの風の札 |
| 炎のエンブレム |
| 直守の石 |





這時烈特利出現，他說他怒的原因，是他無意中收到了一封密函，內容是開於杜里巴與凱宏王國簽下休戰協定，而精靈居住地則交給王國軍管轄，主角聽後，覺得這是敵人的策略(第2項)。回到人類居住地，此時王國軍的傑巴及古拉烏士向馬加爾提出休戰協定，之後他倆就走了，馬加爾亦叫主角到會議室商量一下。

弗查說，這應該是敵人的策略，都市同盟亦是因為這一個原因所以被滅，馬加爾想後，便說明天要終止協定，但他希望主角軍會協助他。

在宿屋休息了一晚後，馬加爾已經在村口向傑巴解除休戰協定，於是雙方開始戰鬥，弗查此時會叫你到精靈居住地找烈特利幫忙(第2項)；當到了精靈居住地，烈特利並無行動，於是主角問他是否放下杜里巴市不顧(第1項)。





在外面的情況雖然有點糟，不過幸好茶子來了幫忙，一同應付王國軍；此時烈特利亦決定幫忙。不久，主角軍的人快到了，於是傑巴唯有撤退。由於主角救了杜里巴市，所以弗查及烈特利就會加入；當出村的時候，茶子亦自願加入主角軍。

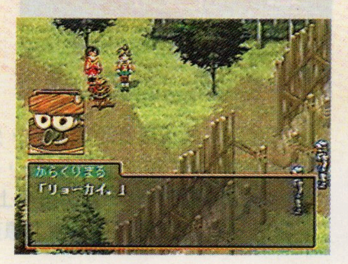



此時大家可以找到一班同伴，首先隊中要有茶子，然後回到杜里巴市地下通道，進入一條秘密的通道，這就可以找到薛特加入。若隊中有源源的話，在精靈居住地的一間屋子亦可以找嘉波查加入。但各位別急着離開精靈居住地，先買下數件炸八爪魚(タコスフライ)才好離開。回到尼古溫仕度之街，在宿屋中會找到紫郎，若賭骰子贏他5000元以上，他亦會加入。而在宿屋的右方還可以找到一對情侶——希格斯及汀格露，從他們口中得知他們正要向杜里巴市南方的精靈村(コボルト村)進發。另外，只要曾成功逃走超過50次的話，在拿達道之街找史丹尼奧，亦可以找他加入。當進入了精靈村，希格斯及汀格露原來想進入精靈之森找傳說中的獨角獸，於是他們就去找村長；村長叫他們先過一晚，第二天才進入精靈之森(コボルトの森)。






第二朝，汀格露病了，於是村長就說她中了獨角獸的咒語，於是便叫希格斯去找藍之石、紅之花及綠之鈴，於是眾人就向南翼村的道具屋找藍之石。當取得後，回到了村長處，他會說紅之花在風之洞窟中，於是眾人亦回到風之洞窟，在入口處取得了紅之花，之後，村長會再叫你到杜里巴市地下通道找綠之鈴，於是再到杜里巴市地下通道，在通道中可以得到綠之鈴。當回到了村長處，村長說汀格露走進了精靈之森中，於是眾人立即進去找她。在森林的深處找到了汀格露，原來她只是給希格斯一個考驗而矣，此時獨角獸捷古弗烈出現，牠說要帶走汀格露，不過希格斯說誓要保護汀格露，於是捷古弗烈亦認定了希格斯是一個真正的勇者；之後汀格露及希格斯亦會加入。



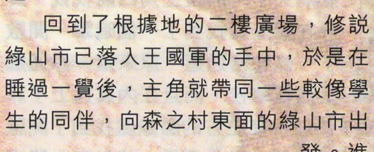




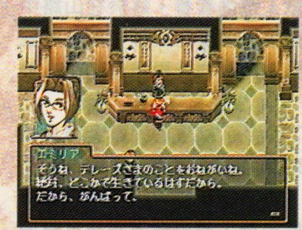
## <精靈之森(コボルトの森)寶物一覽>

首輪×4
マンゴーシュ
ガードリング

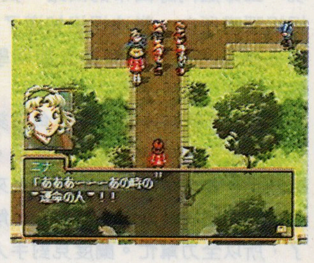
回到根據地，在內裏亦可以找到廚師海瑤，他希望加入我軍，於是主角答應了(第1項)。另外，在尼古溫仕度之街中可以找到浴室職人哲，只要你不停吃炸八爪魚，令身上出煙，這樣他就會樂意地加入。從杜里巴市的精靈居住處離開村子，往東面走可以到達米祖至綠山市的關卡，在這裏可以找到小惠及機關丸的加入。離開這裏往西面走，可以到達森之村，在內可以找到若葉及農夫多利的加入。另外，若隊中有古利夫的話，在這裏還會遇上一個與艾莎十分相像的女子，她說真正的艾莎，已經去了瑪芝路達。



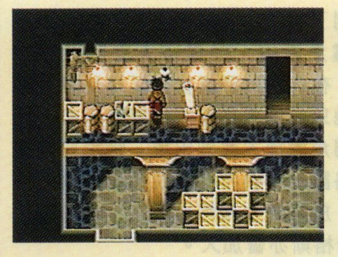
回到了根據地的二樓廣場，修說綠山市已落入王國軍的手中，於是在睡過一覺後，主角就帶同一些較像學生的同伴，向森之村東面的綠山市出發。進入了綠山市，在接過弗查的書本後，眾人就決定改名，以新學生身份進入。進入了村中，可以看見一個叫蓮娜的女孩被欺負，於是眾人上前幫忙，蓮娜亦因此對菲歷有了好感。

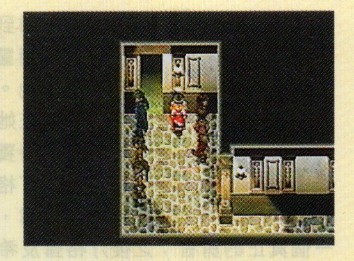



當進入了中間的學校，從接待員艾美莉亞報過名後，她就會介紹一下學校的設施；在這時可以看見綠山市長的保鑣阿新。由於這裏的市長失蹤了，所以再次在艾美莉亞處詢問市長的去向，不過一無所獲。當離開學校，準備到左方的宿舍休息時，在學校門外又遇上了蓮娜，她十分高興見到菲歷，於是就帶菲歷四處玩，而主角們就進入左方宿舍內休息。在宿舍報到之後，主角等人使先行上二樓休息。



第二天早上，離開宿舍的時候可以見到菲歷，他在說過了調查所得的情報後，就衝衝離去；往下方進入村子時，艾美莉亞亦會問主角是否適應這裏的生活。當走近宿屋時，可以看









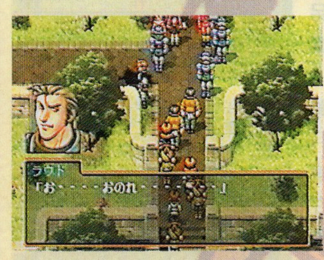
見蘭度正在搜尋着市長迪妮祖的下落，不過阿新及時出現解圍，而村民亦感到市長為村民帶來了十分多的麻煩；阿新離開後，主角便跟蹤着他，不過可惜還是跟不上，於是眾人唯有回宿舍休息。

醒來後，不見了菲歷的蹤影，於是眾人繼續四處尋找消息。終於，在學校入口的左方找到了蓮娜，她會説一連串鬼話繼續嚇奈奈美。離開學校之後，可以看見菲歷，他説約了弗查在村口，於是眾人就準備與弗查會合。在村的中央，弗查正被村民找了麻煩，於是菲歷立即上前幫手；在弗查口中取得了有用的情報後，眾人亦回宿舍休息。由於在途中再次遇上了蓮娜，菲歷又衝衝地走了。





在午夜，奈奈美醒過來，她説聽到了怪聲，於是眾人四處找找；的而且確，有一個黑影走過，於是眾人就追上去；當追到了地牢，黑影消失了，於是主角四處找找，終於在牆邊處找到了一個暗掣，開啟了一條秘密通道。原來這一條通道是通往學校，而且在內裏遇上了菲歷，眾人立即四處找黑影的行蹤；終於，在左方的雕像處找到了開啟暗門的掣，而這裏是通往一條山路於是眾人進內看看。終於在山路中找到了迪妮祖，原來她一直躲在這處，避免王國軍的追捕，而且還説出了王國軍佔據這裏的經過，最後她希望主角第二天再找她商討，於是眾人就回宿舍休息。





隔天早上，在村中可以見到蘭度下了命令，以重重的賞金緝拿迪妮祖，而祖兒亦原來加入了王國軍，比莉加看見了祖兒，立即走到他的身旁，於是主角等人上前營救，終於，主角等人都暫時能夠脱離險境，立即逃向綠山市的山路。找到了迪妮祖後，原來蓮娜是一直幫迪妮祖隱瞞所在，當迪妮祖知道了王國軍的人已經十舉來到，於是她就出去應付，這時主角亦立即回學校找她。

當到了學校的庭園，主角立刻上前阻止王國軍的人捉拿迪妮祖。戰鬥了一會，這時蓮娜帶了村民來到，村民們對迪妮祖的誤會亦化解了，所以全力幫忙。蘭度見對手人多勢眾，於是立即逃脱。





## <綠山市之山路寶物一覽>

| |
|---|
| 守りの霧の札 |
| トウシューズ |
| 銀のぼうし |
| カーミラの封印球 |

主角等人帶迪妮祖向山路離開，而阿新則留下阻止敵方的追捕。在途中，會遇上祖兒，他會讓你離開，並且告訴你怒加的行動。回到了根據地，阿新亦平安無事回來，修叫主角先行休息一下。第二天，修希望主角到瑪芝路達騎士團找幫手，於是主角就立即向綠山市北面走，進入瑪芝路達騎士團之山路（マチルダ騎士團への抜け道）。

## 尊嚴

## <瑪芝路達騎士團之山路（マチルダ騎士團への抜け道）寶物一覽>

| |
|---|
| ガードリング |
| 特効薬 |
| 竜鎧 |

在瑪芝路達騎士團之山路中，可以遇上碧琪，並且找她加入，這樣大家在根據地，就可以轉移到不同的地方。當到了山路盡頭，騎士團的人就會出來迎接。





進入了騎士的集中地洛古亞古斯城（ロックアックス城），騎士團長葛度不想幫忙，他叫紅騎士隊長卡苗帶你到會客室。





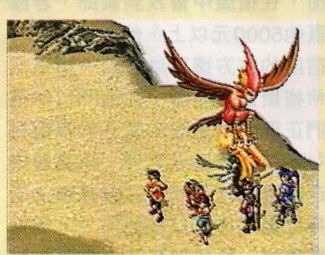
第二天，在葛度處得知地外出現一班流氓，於是藍騎士隊長米高洛度夫便出外看看。當在城壁觀察的時候，王國軍出現了，他們將流氓一一殺掉，而米高洛度夫對葛度阻止他上前營救表現得十分不滿。當事件結束，米高洛度夫決定去阻止王國軍進佔米祖市，於是他一個人走向東南面的關卡。























不過大家先別急着走去關卡，先進入洛古亞古斯城南方的瑪芝路達街道之村（マチルダ街道の村），在宿屋中可以遇上堪富利，他會請主角於宿屋中睡一覺；第二天早上謝過他之後，

離開宿屋就會聽到有一個人想到北方的洛帝山找龍；回宿屋找堪

富利，他會叫你先休息，明天才去洛帝山，於是主角就在宿屋休息一晚。到了第二天早上，昨天到了洛帝山的人還未回來，於是主角就決定與堪富利及布茲一同到洛帝山。

灰洛帝山的深處遇上了鳥人，打敗牠後，就可以救回村民。村民說在這裏聽到了龍的叫聲，於是主角便跟他進內看看，果然，大家都發現了一只龍蛋，而且還孵化了一條小白龍。在離開洛帝山的時候，主角便希望堪富利及布茲加入我方(第1項)，他們也答應了。












## <洛帝山寶物一覽>

| 洛帝山寶物一覽 |
| --- |
| けかわのマント |
| はしる雷撃の札 |
| 雷のアミュレット |
| 力の石 |
| 白馬設計図2 |
| 2000元 |
| スキルリング |
| おくすりの封印球 |
| ドラゴン設計図2 |

先帶同古利夫回到洛古亞古斯城的宿屋，可以再次找到艾莎的消息，於是古利夫決定到拿達道之街找艾莎。當回到了拿達道之街的酒場，可以再次見到艾莎，她與古利夫會作出決鬥，不過古利夫敗了下來；但幸好豐安能夠拾回他的性命。

返回瑪芝路達之關卡(マチルダの関所)找米高洛度夫，並且答應一起上路(第2項)，於是眾人就立即向米祖市出發。當到了米祖市，眾人看見上方出現了一隻雙頭巨狼，原來怒加正在釋放出嗜血的獸之紋章，為米祖市進行「大清洗」。進入米祖市後，會看見一名村民被殺，於是米高洛度夫說先回洛古亞古斯城。回到洛古亞古斯城，團長並不想助米祖市的人，於是米高洛度夫及卡苗便捨棄身上的騎士襟章，決定脫離騎士團，而且加入主角軍，還有一半以上的騎士，甘願與倆人共同進退。回到根據地，修會叫主角先行休息；在夜晚，比莉加似乎十分掛念祖兒。




## 赤月

在第二天早上，回到廣場處時，修會說拿達度之街被王國軍佔領了，於是域陀與主角就決定一起去看看。

當到達了拿達度之街，這裏充滿了王國軍的人，但主角決定






















仍然進內(第2項)，原來傑巴正向村民說要進行宵禁；在主角等人正想離開時，終於被敵方發現，主角並不逃跑(第2項)，看看是甚麼事，原來凱宏公主吉爾快將與祖兒進行婚禮，另外，他們亦下了戰書向主角軍宣戰。

回到根據地，修已準備了好的計策出戰，奪回拿達度之街。在戰爭開始後，烈特利突然問修為甚麼要他的精靈軍隊做前鋒，而且表現得十分不滿，過了一會，他還帶領了自己的軍隊離開了，由於這一個原因，所以修決定撤退。之後主角便休息一晚。



在凱宏王國，怒加用計下毒殺死了父王，而祖兒亦因此而中了劇毒。第二天早上，主角在修的口中得知南翼市亦被佔據，而對方的軍勢已直迫他們，於是修便決定再度出戰。在戰鬥到了不久，烈特利的部隊再次出現在傑巴的背後，原來一切都是修的計劃，假裝反目其實是用來騙傑巴的，再多戰數個回合，敵軍就會撤退，而傑巴及他的兒子古拉烏士就會被擒。

當回到根據地，傑巴及古拉烏士被帶到這裏，修希望借助傑巴及古拉烏士兩父子的才華，幫助我軍，於是主角誠懇地求兩人加入(連選三次第2項)，這時，有一名士兵送來了密函，內容是說怒加刺殺阿加利斯國王一事，傑巴聽後，決定要手刃怒加，於是兩父子就會加入。




主角在正想離開根據地時，會遇上那一個叫斯拿的人，他好像要找域陀似的，於是主角就回廣場處找修。回到廣場處，眾人商量着一下步如何應付新凱宏國王怒加，此時那一個叫斯拿的人出現了，他說他的父親是多

蘭王國的大統領，於是眾人就想，是否應找這一個以往叱吒一時的赤月帝國同盟呢？於是主角決定找他們同盟(第2項)。在臨行的時候，伐列度會跟你説想回南翼一趟，於是主角一眾人先到南翼市出發。去到了南翼市，伐列度感嘆以往平和的日子，之後他就振作起來，決定向多蘭共和國出發。

離開南翼市後往東面的拿達度之街進發，在水門的靠右方可以乘船到下游，一直往下走可以到達巴娜之村(バナーの村)。當到了巴娜之村，大家可以在上方離開村子，進入巴娜之村至古利古美仕達之山路。

### <巴娜之村至古利古美仕達之山路寶物一覽>

| |
|---|
| 特効薬 |
| フルベルム |
| 運の石 |
| 翼かざり |
| マジックリング |
| 銀の盾 |
| シルバーレット |

在山路的一塊大草地處會遇上一條大蟲，將牠打倒後，再行不久就可以到達多蘭共和國的首都——古利古美仕達城(グレッグミンスター城)。

進入了王城內，大統領利班圖問主角來到這裏是甚麼事，於是主角就向他説出要求同盟的事(第1項)，但利班圖説都市同盟在以往曾趁多蘭共和國內亂的時候進攻，現在竟來向這裏説同盟？伐列度説，若是給凱宏國王怒加取得勝利，下一個受傷的國家，相信就是多蘭共和國這處了，於是利班圖問主角為何要戰鬥呢？於是主角便回答，他戰鬥是因為想戰鬥結束(第2項)，利班圖想了一會，便答應幫忙，於是他會召來巴利妮亞及香澄，然後問主角希望那一位幫忙，大家可以在兩位角色中二選一，女劍士巴利妮亞的話就選第1項，忍者香澄的話就選第2項；然後，利班圖還會將寶物瞬間之鏡(またたきの手鏡)交給你，大家可以在版圖上使用，然後立即回到根據地；最後，斯拿還會加入我軍作為鍛錬。大家在臨走時記得在交易屋買下一個青磁之壺(せいじのつぼ)啊！

回到了巴娜之村，蘋果及烈特利正在等待着，他們説戰情緊急，要立即回根據地，於是眾人立即回去。

## 了結

在廣場處，修説怒加正率領大軍前來，他希望眾人早點休息，準備明日決戰。在晚上，奈奈美及比莉加在房門外，奈奈美問主角是否記得以前三人個在卡羅之街的開心往事，她並説，都市同盟的英雄玄覺師傅，主角軍首領的他，都是帶來許多惡夢，現在還要與祖兒決戰...，説到這裏，奈奈美就停了，於是主角唯有繼續休息。

第二日，烈特利的部隊在拿達度之街遭王國軍的埋伏，於是大家




立即出戰迎救。在戰爭中，由於敵方軍力強大，所以烈特利還是全軍覆沒，而修立即下令全軍撤退。回到根據地，由於敵方太多士兵，眾人都不知如何是好，於是修便想想計策，明天才説給大家聽。回到房間準備休息時，津緯會向你説要回家取點東西，然後主角便回房間休息。

在另一邊，怒加原來俘虜了烈特利，烈特利並不因為主角們退兵而惱，反而覺得主角的選擇正確，於是怒加下令殺了烈特利。

第二天早上，主角帶同津緯回到烏比之村北之山路的家中取東西；回到他的家中，可以看見津緯的兒子——智，他會要求主角給他加入。

然後，大家記得帶備任何一個音SET(音セット)，再將小白及一名少女(如若葉、奈奈美等等)換入隊中，之後回到瑪芝路達騎士團之山路，在這裏可以找到巴杜加入，而且他還會送兩個傾聽之封印球給主角。完成後大家可以走向森之村，只要持有任何一個音SET，就可以令音職人歌利魯加入。在森之村的上方，可以看見一班人想殺那一隻鷹頭獅，但有一個叫艾伊達的人正在阻止，不久，還有一群鷹頭獅出現，若打敗了這一群鷹頭獅，而且你又擁有傾聽之封印球的話，鷹頭獅菲撒及艾伊達就會加入。之後再到精靈村，大家亦可以找到遊牧人由蘇，若助她捉回了三隻綿羊，她亦會加入我軍。然後大家再進入精靈之森，在大樹處捷古弗烈會再次出現，並且加入我方。回到杜







里巴市人類居住地，在紋章屋中亦可以找到紋章師珍的加入。

取過了這一些同伴後，便可以回根據地的廣場，準備與怒加一戰。進入了戰爭中，傑巴一隊會先引怒加等人，而其他人會作埋伏，之後怒加就會被圍攻；可惜過了不久，敵方的援軍來到了，情形亦絕不樂觀，幸好路克及時出現，使用真・風之紋章之力，將敵人重創，就這樣我軍才可成功撤退。





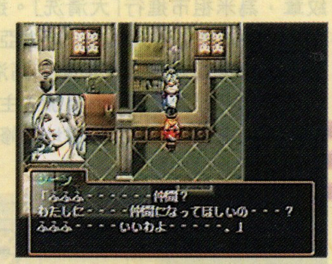


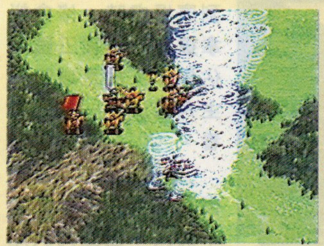








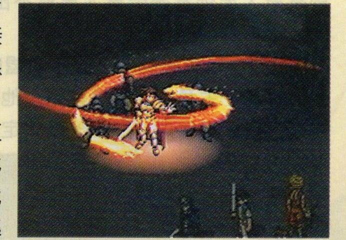







回到根據地，眾人都束手無策；主角在約束之石板處，可以看見烈特利平安回來了；在廣場中，烈特利說他是被人救出來的，而且他還將怒加的策略托他說給修知道，原來怒加正準備進行夜襲，修問主角覺得甚樣，由於這是唯一的機會，於是主角就決定出擊，接下來就是編成三隊隊伍，作對付怒加的主要攻擊。



到了晚上，怒加的確進行夜襲，但我軍已一早埋伏了，怒加此時的士兵損失慘重，於是與我方戰鬥。當戰鬥了好一會，怒加就會逃走，可惜我軍的第二隊早已埋伏，第二場戰鬥亦開始。再戰鬥了一會，怒加再次逃走，但主角的一隊已經正在等候着，於是第三場戰鬥又再開始。將怒加打敗後，他又再次逃走；當追到了盡頭，怒加就會與主角作出單獨決鬥，不過由於怒加負傷太重，所以很快就敗下陣來，怒加亦因此而消失於世上。不過祖兒就與吉爾結了婚，而且繼承了凱宏王國的王位。



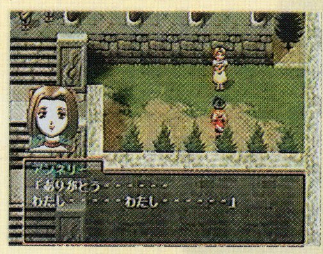
## 消失

在怒加死後的一星期，奈奈美會找你，她說由於戰鬥已經完結了，所以想四處走走，於是主角就向南翼市出發。

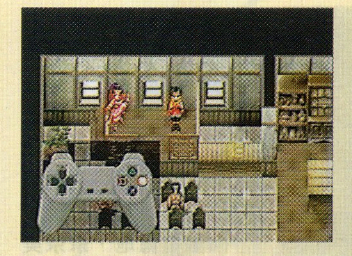
一進入南翼市，騎士麥斯米利安就會加入。之後在宿屋處可以見到一個叫安娜妮的女子正在找工作，之後再到市政廳的右方，就可以再找到她，聽過她的歌聲之後她就會加入。在交易屋外，可以找到一個叫奇利的人，他會問你知不知一個曾尋找過仙特奴遺跡的人，於是主角問是否找雅歷士(第1項)，他在答謝過你告訴他之後便走了；回到根據地的道具屋處，奇利正在找雅歷士麻煩，他十分想知仙特奴遺跡有甚麼寶物，但雅歷士不知如何相告，於是主角及時上前阻止，奇利於是離開；再次到南翼市交易屋外，不斷向奇利要求加入(第1項)，他就會加入我軍。

















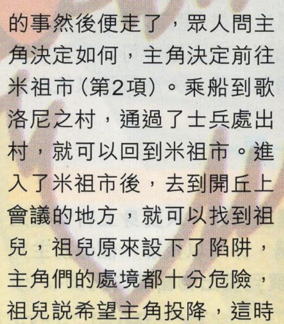




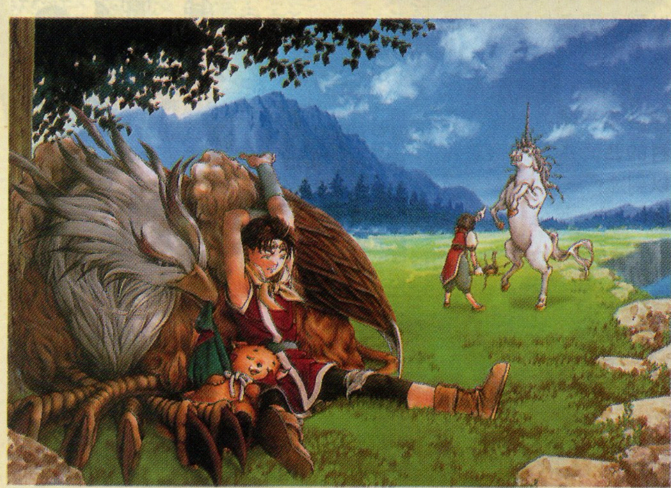



到古斯古斯之村，在宿屋中可以找到一個舞蹈家嘉玲，若你能跟足她的節拍跳舞，她就會加入。在街上似乎很多人眾集起來，原來凱宏王國派來了使者古魯根，他說凱宏王國想與都市同盟簽定和約，然後他要求到根據地商議一下。

回到根據地，古魯根說出了和約的事然後便走了，眾人問主角決定如何，主角決定前往米祖市(第2項)。乘船到歌洛尼之村，通過了士兵處出村，就可以回到米祖市。進入了米祖市後，去到開丘上會議的地方，就可以找到祖兒，祖兒原來設下了陷阱，主角們的處境都十分危險，祖兒說希望主角投降，這時








域陀趕到了，他救出了主角們，不過比莉加就因為太過開心，走去了祖兒那方擁着他，而且還能夠漸漸再次說話。而由於情況太危險，所以主角衝衝逃離米祖市。

回到根據地，奈奈美因為比莉加可能會有危險而感到不快。走到房間找她，她說並沒有事。




臨出根據地時，有一個叫高遊的人出現，他原來就是丹圖市北面的燈龍山三兄弟的細弟，他來的目的，就是希望主角等人救出他的姊姊，他說姊姊是被一些好像死人的人捉了，說到這裏，大家都應為是吸血鬼尼古洛特的「傑作」，於是主角便出發向丹圖市（ティント市）；若隊中沒有奈奈美的話，她會不停要求加入，主角亦只好答應。





從精靈村向西南方出發，可以到達龍口之村（竜口の村），通過了守衛就可以到達龍口之村至虎口之村的山路。在山路中可以找到燈龍山三兄弟的山賊頭目傑治姆，他謝過主角幫忙後，大家就可以往左繼續走，到達虎口之村。

## <龍口之村至虎口之村的山路寶物一覽>

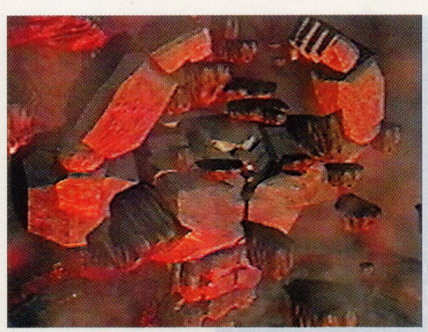
マスターローブ

離開了虎口之村後，可以先回到拿達度之街，只要身上有青磁之壺，鑑証師利布蘭度就會加入。走向酒場，亦可以找那一個假扮主角的人賀爾加入。另外，若是在巴娜之村買到掘出物薔薇之胸飾（バラの胸かざり）的話，亦可以到水門處找施娣尼加入。




然後，隊中記得帶同若葉一起，向虎口之村的西面進發，這就可以到達古羅姆之村（クロムの村）。進入村內，於宿屋附近可以遇上若葉的師傅龍翔翔，由於他吃了飯沒付錢，所以他在村中躲起來，找到他後他亦會加入。

離開古羅姆之村向東北方走，



可以到達丹圖市。在街上可以找到拉烏拉，若是珍加入了的話她就會加入。進入了村長處，村長古斯達夫會問主角是否來幫忙，主角說是的（第1項），然後眾人就會班二樓歇息。後來，烈特利亦來了，他是領兵到此，對付他們所說的喪屍兵的，不久，古斯達夫的女兒妮妮爾說吸血鬼已在外面，於是眾人出外看過究竟。果然不出所料，一切都是尼古洛特所作的，不一會他就走了。

回到古斯達夫處時，都市同盟的際斯及候撒來到說幫忙，不過當他們看見了主角，便十分氣憤，他說主角是跟王國軍是一顆的，還叫古斯達夫不要信他，之後他就決定與候撒獨個兒對付喪屍兵。之後古斯達夫會再問主角是否會幫忙，回答是之後（第1項），便可以上二樓休息。在午夜，走到了奈奈美的房間，她會再說出對戰爭的厭惡，她向主角說沒必要再戰鬥下去，於是主角不發一聲（第2項），她還說不若去到離開凱宏及都市同盟遠遠的地方，再找祖兒一起去生活，不過主角猶豫地說不可以（第2項），奈奈美也明白班主角的苦衷，於是連忙說對不起。



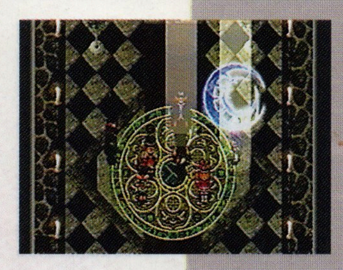
第二天早上，際斯屢勸不聽地出發進攻喪屍團。由於情報得知喪屍兵的數目很多，於是眾人想找方法救到際斯等人。終於在村的右上方找到了一個礦山入口，於是主角及奈奈美兩人入去看看。不過在行了一會，就遇上了尼古洛特，他說要殺掉主角，讓他成為喪屍軍的一名成員；戰鬥持續了一會，由於兩人完全攻不進他，所以主角唯有全力發動輝盾之紋章，暫時阻止尼古洛特的進攻，終於被主角逃會村中；不過村中竟充滿了喪屍，而且主角還暈倒了，於是奈奈美帶他離開。

主角醒過來後，已身處在古羅姆之村，而且古斯達夫的女兒妮妮爾還失蹤了。主角正想出村時，再次遇上了吸血鬼獵人剛，他說知道了對付尼古洛特的方法，而且他還知道有一個人正在追捕着尼古洛特，而他正身處虎口之村，於是眾人就向虎口之村出發。

一進入虎口之村，有村民正在找一個叫薩拉女子麻煩，原來她也是一個吸血鬼，她嚇走了村民後，剛就上前希望她加入，在戰勝她之後，她就答應一起行動。

回到了古羅姆之村，休息了一晚後，眾人出發向古羅姆之村東面的礦洞，在經過了一處要推動箱子才可通過的地方，就很快會到達礦洞的深處，在戰勝了石巨人之後，就可以回到丹圖市。

到了丹圖市後，上到最上方的教堂，就可以找到尼古洛特，當打敗了他，他就會將偷走了的月之紋章交還薩拉，之後，域陀就以星辰劍殺掉了他，尼古洛特從此消失。





## <古羅姆之村東面的礦洞寶物一覽>

- おどる火炎の札
- 魔守の石
- フルヘルム
- マスターガーブ
- まどセット5
- ふるい本9かん
- 特効薬
- 銀の首輪
- 倍返しの封印球
- 星のピアス
- 風のぼうし

回到古羅姆之村，大家持有視窗SET（まどセット）的話，就可以找到鄧高加入。回到根據地，修會説現在要奪回綠山市，於是叫各人休息。在夜晚，眾人都為這一場戰鬥十分擔心。當主角回房休息，有一個叫露絲亞的人向主角偷襲，打倒她後，眾人就回去休息。

## 星殞

第二天，我方就會出兵攻打於綠山市的王國軍。攻入了綠山市後，眾人就由綠山市的山路潛入。在途中遇上了刺客露絲亞，打敗她後就可以進入綠山市。在內裏可以找到一個叫尤巴的人，他會召出一












條恐龍骨出來對付主角。

當奪回了綠山市，在根據地的廣場處，修説下一個目標是瑪芝路達了。在綠山市中看見了一個人影，原來他就是祖兒，他無奈地向主角宣戰，之後就走了。

接下來的戰役，就是進攻米祖市了，而在戰鬥了好一會，祖兒突然退兵。



當攻進了米祖市後，在街上遇上了一些怪狼，而且牠們數目太多，不能一一消滅，於是主角們唯有撤退。

在這一個時候，大家就要集齊108星了，否則是不會有完美ENDING的，要找餘下的同伴，就參閱同伴加
















入表吧。而其中的源將由於要武器LEVEL 15才會加入，所以大家先要找狄沙爾加入，然後再到綠山市的學校中取得銀鎚（シルバーハンマー），將它交給狄沙爾，就可以將武器LEVEL昇為15了。

完成後回到根據地，在修的房間門外知道他想傑巴在我方攻打瑪芝路達之時，攻打米祖市，讓援軍不能趕來，傑巴雖知九死一生，但仍是答應了。第二天，眾人集結在根據地的廣場時已齊集108星的話，這樣，門之紋章繼承者——妮古拉多就會再次出現，將輝盾之紋章解除封印，令主角可以使用輝盾之紋章LEVEL 4魔法——被承認者之印。

在進攻瑪芝路達的一場戰鬥中，祖兒會在一定回合後撤退。雖然眾人攻入了瑪芝路達，不過另一邊的傑巴，就拚盡了最後一口氣，壯烈犧牲了。

## <洛古亞古斯城寶物一覽>

- 速の石
- おりぬけの札
- しんくのマント
- 直守の石
- 大地の盾
- パワークローブ
- 特効薬
- 炎のフルヘルム
- 金の首輪
- ドラゴン設計図4
- 白馬設計図4

## <綠山市的山路寶物一覽>

- 技の石
- ウィングブーツ
- 夢幻はおり

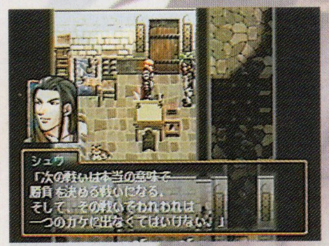




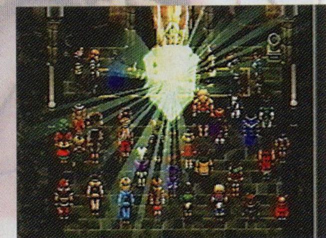


















當進入了洛古亞古斯城內部，記得在旅之封印球處記錄，因為以下的劇情是會影響完美ENDING的。在到了地的深處，可以遇上祖兒，他說要與主角決戰，主角當然是不想，正在這一個時候，葛度在後方出現，此時奈奈美正想抵擋敵人的攻擊，主角在這一瞬的時間，要立即叫出「奈奈美！」(第2項)，成功的話，主角會出現防禦狀態，可惜，奈奈美不幸中箭倒地，此時祖兒與主角怒不可擋，立即向葛度攻擊。當戰勝後，祖兒離開了，奈奈美會要求主角再叫她最後一次姊姊，於是主角叫了一聲「姊姊...」(第1項)，不久修趕到了，他還立即找豐安查看傷勢。而在戰場上，祖兒下令全軍撤退。











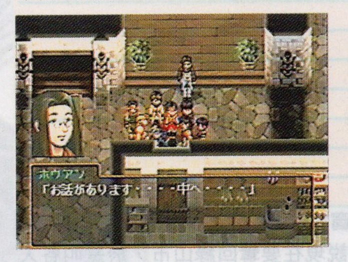


## 旅程

在根據地的醫療室，主角站在門外，希望奈奈美能平安無事，站了一會，豐安出來了，他說奈奈美已經返魂乏術，若之前的選項正確，豐安就會在這時叫修進入醫療室密談。

在第二日，修與主角說現時就是反攻的時候，於是便叫主角下令攻打凱宏王國，主角答應後，便離開廣場，不過當他行了數步，就因身心的透支而暈倒下來。當主角醒來，便走到修的房間外，這時可以聽到蘋果問修這場戰役的機會率，修只是說好壞參半。

到了決戰之日，主角就向凱宏王國的首都——皇都路路奈依椰(皇都ルルノイエ)出發。到達了凱宏王國的首都的國境附近，敵方的軍隊全部出動了，而修只是親自率領一隊軍隊，然後引敵方進入樹









林，然後使用火計，將敵軍全部消滅。在火海之中，修終於與敵方的軍師里昂會面，他覺得修此着雖是妙策，不過就極為冒險，修說這一切都是值得的。

當成功進入凱宏王國，各隊伍都開始攻進皇都路路奈依椰，這一場亦是最後的戰役了，取勝後，主角就可以進入城內。

### <皇都路路奈依椰（皇都ルルノイエ）寶物一覽>

| 寶物 |
| --- |
| 霧のローブ |
| 天雷の札 |
| おくすり×2 |
| 特効薬 |
| 怒りの封印球 |
| 力の石 |
| 直守の石 |
| 風のアミュレット |
| 王者の封印球 |
| すりぬけの札 |
| ゴールドレット |
| まどセット7 |

當主角進入了皇都路路奈依椰，在入口處會再次遇上露絲亞；打敗了她之後就可以進入城內。在行了不久，會遇上了玄覺師傅的朋友



















兼敵人——肯，他要了結一切的恩怨，於是主角就與他作單獨決戰；當戰勝了他，就可以繼續進城。

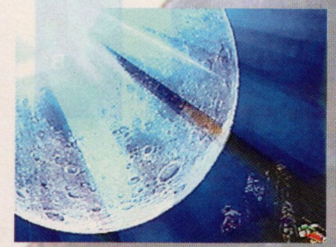
當找到了第二個旅之封印球，就代表差不多到了盡頭。行了一會，古魯根及薛度就會出手阻止主角們前進，將他擊敗，才可以繼續前進。

那邊廂，祖兒在房間與比莉加告別，他還認定她為自己的女兒，之後，祖兒拜托吉爾，要好好照顧比莉加，並且希望她們改名換姓，重新開始生活，吉爾問一切是否已經結束，祖兒回答：「是的...」

行了一會，幕後黑手里昂原來才是真正的元凶，他將血灑在獸之紋章之上，釋放出蘊含怒加一切憎惡執念出來，主角唯有全力以赴。大家要注的一點，就是牠中間的封印球不破，是不能擊中兩個頭的，而牠的左腳亦懂得復活之術，所以大家首先擊毀封印球，然後盡快擊毀左腳，之後大家就可以較為輕鬆地戰鬥下去；牠還有一招封印球+雙頭的合體攻擊，攻擊力是十分利害，所以非要擊毀封印球為先不可；若牠的兩個頭同時倒下，戰鬥就會結束。

取得了勝利之後，在王座只餘下一件王袍，祖兒卻離開了，這時整座城正在搖晃，於是同伴們都叫主角快點逃走，但是主角卻想找祖







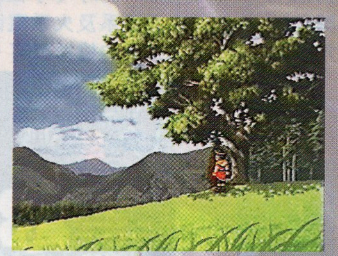












兒(第2項)，不過同伴們都硬巴巴將他拉走。

回到了根據地，眾人希望主角成為國家的領導人，不過主角決定不答應(第3項)。

離開了根據地，主角一個人走到卡羅之街，回到道場後方的大樹處，在這裏取回了童年時與祖兒一起埋下的寶物。

出村往西北方的天山之山頂(天山の峠)走去，這裏就是祖兒與他一起刻下印記立下盟誓的地方；主角在這裏終於遇上了祖兒，他說這裏是他旅程開始的地方，當初他走了一條路，之後卻走向了另一條











路，不過他不會後悔，要後悔的，就是親手殺了阿娜比露的一刻，他說他與主角十分相似，而且有着同一個目標，在給王國軍捉了的時候，他對怒加的惡行一方面十分憎惡，一分面又十分希望擁有他的力量，他以為若能夠擁有這一種力量的話，就可以保護到世上的人，但是...，說罷，他就希望與主角了結這一場皇與王的最後之戰，於是主角連忙說沒有必要再戰鬥下去(第2項)，但祖兒堅持說是必要的，之後就會開始戰鬥。主角完全沒有攻擊，只是一直防守，當過了三個回合，祖兒會問為何不向他攻擊，主角便要求他說一個理由出來(第1項)，祖兒說因為所以凱宏王國的人已死(注：吉爾是假作死亡)，若世上還有凱宏王國血統的人，人民都會有恐慌存在，之後祖兒再度與主角戰鬥，主角同樣全不作出攻擊，當到了重傷的時候，戰鬥突然結束；祖兒跪在地上，說他做了背叛者，竟還有人對他那麼好，主角聽罷十分感慨，呼喚了他的名字(第1項)，然後祖兒希望他用紋章了結一切，因為黑刃與輝盾天生就是相剋，不過主角死也不肯(連選4次第1項)，這時妮古拉多出現了，她會將兩人的紋章解除，讓主角與祖兒開始新生活；當兩人走到以往的誓地修會說出奈奈美其實是活過來的，只不過她想回家，所以他尊重了她的決定。



當兩人回到道場，終於決定一起離開這裏，開始新的旅程。







完

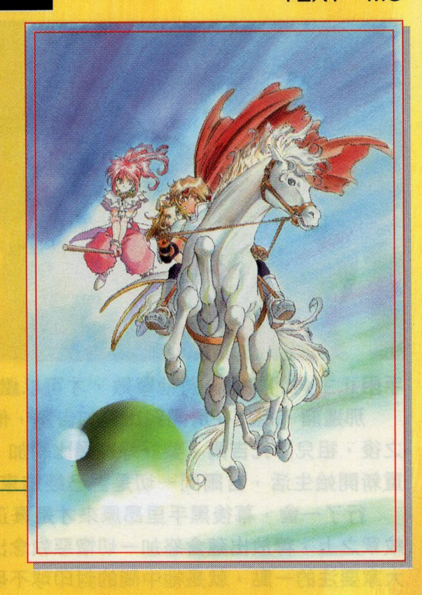
製造商：NAMCO 發售日：發售中 ARPG MEM
容量：CD-ROM 售價：358港幣




TEXT：MS

# TALES OF PHANTASIA





## 上回提要

多迪斯村被毀後古尼斯展開自己的冒險旅程，途中除了遇上法術師美特外，還再次與好友卓士達會合，怎料到整件事情牽涉到十年前被封印在地下墓穴的魔王達奧斯，他們決心將魔王從而為村子報仇，可是實力的差距太大，結果由摩利斯將古尼斯和美特送回過去世界，避開達奧斯的攻擊。二人為了打倒達奧斯，決心在這兒找尋打倒達奧斯方法，他們除了找到新同伴告拿斯外，還決定與四大精靈作契約，他們成功與炎之精靈作契約後，向下一個目標進發。

## 精靈之洞

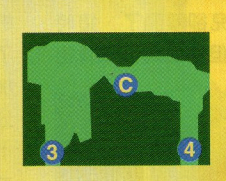
成功與炎之精靈作契約後眾人乘船回阿魯雲尼斯達，在這兒的海港有艘船會到精靈之洞附近，只需付出240元就可。下船後向西南行便來到精靈之洞前，那便是地之精靈所居住的地方，在洞穴的A點必須說出暗號才能前進，其暗號是「ヨチイダ」(即選4、4、1、1)，成功後便可到B2F，在B點古尼斯會遇上迷途的小孩，只要答應帶他回同伴身邊，他就會跟着古尼斯，不過由於其行動速度極慢，必須等他到樓梯口前才進入，在B3F中會遇到其他小孩，當古尼斯接近他時，他便會主動攻擊古尼斯，因此以DASH來回避，來到C點時迷途的小孩看見其同伴，於是便離開古尼斯，古尼斯到B4F的D點拉下警報器，引看守地之精靈的人前來，然後乘機到E點與地之精靈會面，可是牠們一看見古尼斯等人立即展開攻擊，戰鬥一觸即發(註：由於牠會不時鑽進地下及變成飛彈攻擊，所以必須乘牠鑽上地面時命令用風系魔術攻擊)，戰勝後牠們願意與告拿斯作契約。

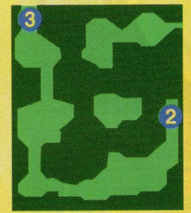
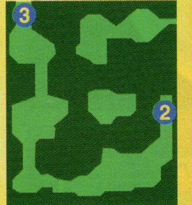
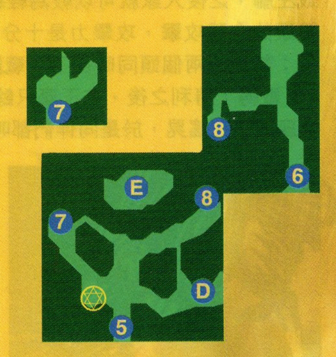
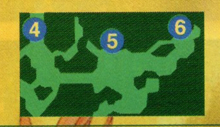






精靈之洞 MAP



## 浸食洞

浸食洞 MAP

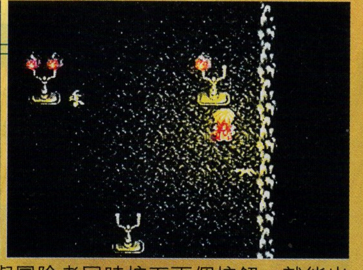
現在只餘下水之精靈未曾作契約，一行人到比利捷亞市乘船到浸食洞，先在A點拉動控揼，令入口處的水面退下，按下B點的按鈕令4號通道打開，再回A點將控揼拉回原狀，從而到達另一處，接着按下C點的按鈕和拉動D點的控揼，令水移到左方，再到E點按下按鈕以及拉動F點的控揼，除了令水位上升外，更令到水之精靈出現，於是戰鬥亦隨即展開(註：她的弱點是雷系及火系魔術)，戰勝後她答應與告拿斯作契約。至於離開洞穴的方法是：拉下F點的控揼就可。






## 精靈之首



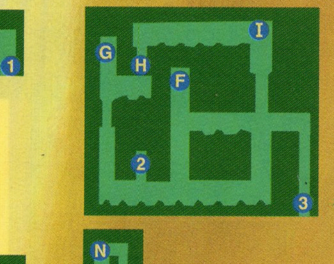
眾人終於與四大精靈作契約，於是先回到阿魯雲尼斯達稍作休息，翌日一行人到冒險者之砦取摩利亞坑道的通行証，然後向東南方的摩利亞坑道進發，將通行証顯示出門前的士兵便可進入，先拉下A點的控捍來打開到2F的門，在B點按下右方的按鈕後到達C點，將這兒的石像推到D點，便能到E點拉下控捍，在B3F的F點有個浮游裝置，浮於空中的古尼斯等人到G點解除浮游狀態，然後按下H點的左邊按鈕後拉開I點的石像，不久來到B4F，將J點的控捍拉下到K點，按下右方的按鈕後到L點，只要與冒險者同時按下兩個按鈕，就能出現寶箱，返回K點按下左方的按鈕到M點去，只需順序按下「上上下下左右左右」的按鈕，就能到N點，將M點的石像推至N點便可到B5F，在O點按左側的按鈕到P點，之後利用巫術指環按下牆上的按鈕，從而打開到B6F的門，在這層的Q點拉開最右側的石像，並拉下牆上的控捍便能取下方寶箱，來到B7F後利用巫術指環令R點點起的火炬，並進入轉送點，只要在房間中繞3個圈，就會返回R點，再次進入轉送點便來到S點，接着點起這兒及T點的火炬，在B8F的U點火炬中按下按鈕到V點，同樣將按鈕按下返回U點，利用浮游裝置通過佈滿針山的通道，再來的是按下W點之按鈕，並到X點令通往B10的通道打開，在Y點被水滴弄濕身體，拉下Z點的控捍來令火炎熄滅，在B10拉下a點兩個控捍令轉送點出現，先進入右方的轉送點來到b點，眾人查看在這兒石碑上的文字時，發覺只有阿芝明白文字的內容，原來這是古代妖精所使用的文字，內容是只要在某處召喚四大精靈，就能打開上方的門，於是一行人返回a點，進入左側的轉送點去，當他們看見這兒的環境，相信是召喚四大精靈的地方，告拿斯決定一試，他分別在上方召喚炎之精靈；在左方召喚水之精靈；在右方召喚風之精靈；在下方召喚地之精靈，成功後突然聽到一把聲音，還吩咐眾人到b點去，古尼斯等人依照説話去到b點，結果看見統率四大精靈之首麥士維(マクスウェル)，他説要測試古尼斯等人的實力，於是展開戰鬥來，將他擊倒後不單讓古尼斯到寶物庫取與月之精靈露娜契約的指輪，還願意與告拿斯作契約，此外更令グーングニル加強威力，事後眾人來到寶物庫取契約指輪，可是當打開寶箱一看，發覺內裏的指輪已壞掉，於是唯有返回阿魯雲尼斯達找尋修補的方法。






### 摩利亞坑道 MAP





## ★★備忘錄★★

### COMBO COUNTER

在摩利亞坑道中可取得COMBO COUNTER(コンボカウソター)的道具，這時在SYSTEM中的最後一行多一個選項，若將它ON的話，就能在戰鬥中計算角色的攻擊HIT數，HIT數越多經驗值就越多，千萬不要忘記啊！

### 戀愛物語 4




在阿魯雲尼斯達的道具屋中，可再次遇見蘭絲及艾魯爾二人，他們決定在這兒安居，永不分離，古尼斯便回比利捷亞市，將他們二人的所在告訴其父親後再回阿魯雲尼斯達，在右上方的屋內，可看到艾魯爾與其父爭執事件，經古尼斯上前協助後他們三人終於得以和解，並一同回比利捷亞市。古尼斯回比利捷亞市的入口社找艾魯爾得知他將會與蘭絲結婚，而且更受到邀請參加婚禮。就在水池旁二人舉行婚禮，古尼斯祝他們永遠幸福呢！(完)

### 「丘比特」稱號

婚禮結束後阿芝要立即與古尼斯結婚，這時令到古尼斯與美特非常難為情，可是阿芝的意思當然是與她自己結婚，此時古尼斯有三個選擇，一是與阿芝結婚，二是與美特結婚，三就是要告拿斯幫他，事後美特取得「丘比特」的稱號。

## 尋找

離開摩利亞坑道回阿魯雲尼斯達找尋修補指輪的方法，當眾人將此事告訴城內之魔科學研究所的盧古洛姆（ルーングロム）時，他會吩咐古尼斯到此城的西南方的大屋去，因為住在那兒的魔術師艾特華度（エドワード），會有能力幫助古尼斯的，古尼斯取得他的介紹書後便離開阿魯雲尼斯達，就在離開之際古尼斯突然產生耳鳴，並聽到一位女子的聲音⋯




渡過南方的橋樑向西南方進發，一行人來到艾特華度宅前敲門詢問，從其妻子口中得知艾特華度到保利蘭特去，他們只好到保利蘭特一趟，在阿魯雲尼斯達東南面乘船到保利蘭特（即熱砂之洞窟處），在這兒卻看不見艾特華度的踪影，從這兒的人詢問之下，得知他向東南方的奧亞捷斯去，古尼斯便離開保利蘭特到東南方的奧亞捷斯，但是卻找不到他，根據這兒的人所說，他剛向北面的奧亞捷斯去，古尼斯無奈地向北前進，豈料到仍是找不到他，再一次向附近的人詢問，得知他已回保利蘭特。

古尼斯等人立即回到保利蘭特，據村中的人說他剛進宿屋，一行人進入宿屋詢問，怎料到他因為要收集バシリスクのうろこ而剛好外出，不過聽聞他還未曾找到，所以若古尼斯收集了5個バシリスクのうろこ的話，相信他會來見古尼斯的，就是這樣眾人在沙漠中不斷找敵人戰鬥，如果打倒鯊魚怪，就有機會取得1個，當集齊5個後返回保利蘭特的宿屋稍作休息。

翌日，艾特華度果然前來探訪，古尼斯前去迎接時看見艾特華度的打扮表示驚訝，其樣子真在太像摩利斯了，的確他就是摩利斯的祖先，之後告拿斯將介紹信及指輪交給他，卻得知要修補指輪是必須借助水鏡之森的妖精力量，可是進入水鏡之森必須持有許可證，說罷後他便獨自離開宿屋，古尼斯連忙追截他，並將所有事情告訴他，由於所說的事的而且確與現時一模一樣，他亦表示相信，不過古尼斯希望他能盡快成功研究時空轉移，將自己和美特送回未來。

### ★★備忘錄★★

**新奧義**

在艾特華度宅之南方，可找到在旅行中的劍士，與他說話後便會將鳳凰千裂破的奧義送給古尼斯。

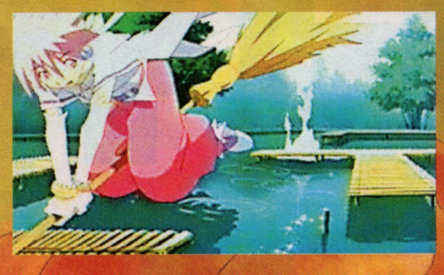



**新料理**

在東面的奧亞捷斯裏，可找到一位廚師，與他說話後可取得什果汁（フルーツジュース）的料理方法。




## 重逢



一行人返回阿魯雲尼斯達找盧古洛姆，可是由於要取得進入水鏡之森的許可證需要辦很多手續，所以必須等1天的時間，古尼斯唯有在阿魯雲尼斯達留宿1日，翌日到城內找盧古洛姆取許可證後便火速向東南方進發，可是在離開城之際，阿芝突然要求離開隊伍，古尼斯亦不勉強她。




來到水鏡之森後將許可證交給森林前的士兵便可進入，渡過木橋，不久到達妖精之村的村口，此時一位古怪少女在後方跟蹤（^-^;）。古尼斯再次顯示出許可證以及向看守說明來意，看守便帶他們見族長，當族長看見壞掉的契約指輪後，便決定帶眾人到村北面的多利特之森（トレントの森）去，打算利用石盤的力量將令契約指輪復原，古尼斯跟着前看，只要跟着動物前進就能到達目的地（途中亦有很多寶物），來到石盤前見到族長，他向眾人解釋這塊石盤的出處後並利用石盤的力量令指輪復原，還告知月之精靈的所在，她就在12星座塔上，事後族長獨自回村，古尼斯等人亦回村去，豈料到村中突然因有半妖精族入侵而大鬧起來，原來入侵者是阿芝，可是根據村中的規例半妖精族入侵這兒，是需要接受死刑的判決，此時一位妖精族的女性前來，說要用自己的生命來換取阿芝的生命，族長便將阿芝釋放，在他們離開這兒時，阿芝記起那女性就是自己的母親，雖然她希望再次與母親見面，但是受到看守的阻止，只好含淚離去。



### ★★備忘錄★★

**新奧義**

在水鏡之森的東面，可找到在旅行中的老人，與他說話後便會以12000元的價格，將獅子飛燕腳的奧義賣給古尼斯，從而取得新奧義。




**旅遊人**

在水鏡之森的東面側坑洞裏，可找到三位旅遊人，他們常在演遊戲的第一幕戰鬥情況，非常攪笑。





## 露娜

一行人繞過東方及北方的奧亞捷斯，朝向北方進發，不久便來到12星座塔，進入後調查2F中央的石碑，得知這層要播出勇氣之歌，便到最左側的房間內，按下女神像上的按鈕，令到此層的BGM播出勇氣之歌，來到3F從石碑上得知這層要播出快樂之歌，只要按下最左下方的女神像上的按鈕就可，至於4F則是寧靜之歌，其按鈕就在最左側的房間內，5F的黑暗之歌按鈕則在最右下方的房間內，最後的6F勇氣之歌按鈕，就在最右方的房間內，成功後便可到露娜的房間，在門前卻受到一位叫阿提密斯（アルテミス）小妖精阻止，還無理要求阿芝吻古尼斯，阿芝當然求之不得，但是古尼斯卻不願意，最後亦被美特阻止，經過這場鬧劇後露娜便吩咐阿提密斯讓四人進入，終於見到月之精靈露娜，告拿斯表示來意後，討厭戰鬥她決定就這樣進行契約，成功與她進行契約的古尼斯等人，便離開這兒到美多加魯斯（ミッドガルス）與艾特華度會合。

### ★★備忘錄★★

**新奧義**

在12星座塔的西南面，可找到在修行中的劍士，與他說話後便會將魔神閃空破的奧義送給古尼斯。







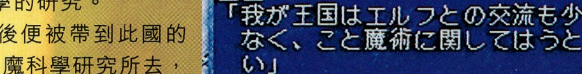



## 會議




成功與四大精靈、精靈之首麥士維及月之精靈露娜進行契約的古尼斯等人為了協助艾特華度，到達美多加魯斯。一行人進入城內後在會議室等待，過了一會艾特華度和這國的騎士長拉爾謝（ライゼン）前來，多謝他們參加今次的作戰，由於國王想見他們，所以吩咐各人到謁見之間見國王去，就在古尼斯離開會議室時，偶然聽到魔科學研究員和拉爾謝的說話，原來達奧斯要求他們停止作魔科學的研究。

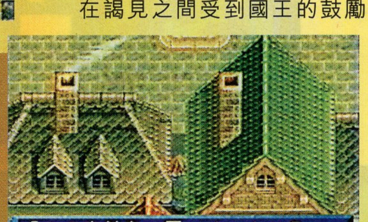
在謁見之間受到國王的鼓勵後便被帶到此國的魔科學研究所去，主要是研究人類如何使用魔術，並利用魔科學製造了強力兵器，眾人離開城時阿芝對達奧斯的目的產生疑問，為何他不攻擊比利捷亞市和尤古利特村？眾人都不能回答她，不過她相信美多加魯斯與哈米魯之町有共通點，於是便決定向其父親詢問（選：1）。




### ★★備忘錄★★

**新奧義**

在美多加魯斯東北方的小窄巷中，有位村民販賣襲爪飛燕腳的奧義書，價格為18000元，由於進入城中發生開戰事件後，他便不會在這兒，因此要第一時間來買啊！




## 死別

畫面一轉便來到阿芝的家，阿芝先告訴父親遇見母親一事，並追究母親離開的原因，原來這事要追回數十年前的事，在那時是妖精和人類共存的世界，一天他們突然間討厭人類，並一同遷往水鏡之森，當中有不少妖精與母親露芝（ルーチェ）一樣，與人類談起戀愛來，可是全都被強帶回水鏡之森去。雖然是這樣，但巴特並沒有因而討厭露芝，相反亦是深愛着她，這對阿芝來說可說是個安慰。

阿芝查問有關利亞雙親的事，據其父所知他們以前曾住在美多加魯斯，在數年前才搬到哈米魯之町，而且聽說他們在城裏研究些未知的力量，看來魔科學與達奧斯有些不尋常的關係，眾人見不能完全了解此事，只好返回美多加魯斯城（選：1），當他們回到城內發現敵人正脅持人質，威脅艾特華度自盡，艾特華度雖然利用瞬間轉移魔法救回人質，但是卻受到敵人重擊，他為了保護大家便唸出時空轉移魔法與敵同歸於盡，這事令到古尼斯非常氣憤，決意將達奧斯打倒，阿芝亦無話可說。

一行人在會議室聽取作戰會議，以雲魯哈拉平原為中心，擊退達奧斯的主力部隊，這場戰爭將會派出四隊特殊部隊，而古尼斯就被編為第四隊的特殊部隊，當告拿斯的會議完結後戰爭亦開始。

アーチェ
「ねぇ、お父さん・・・リアの両親のことなんだけど・・・何か悪いことしてたの？」






## 前夕

在阿西利亞曆4202年，以雲魯哈拉平原為舞台，史上最大的戰爭立即展開，這場戰役被取名為「雲魯哈拉戰役」，由於今場戰爭中主要的人物艾特華度＝D＝摩利斯突然逝世，令到歷史有進一步的改變，這場戰爭中的勝敗變成未知數，究竟會鹿死誰手？最後勝利女神會向那一方微笑呢？這一切都要看他們自己。







## 戰爭

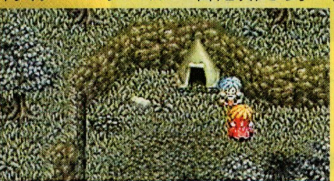
一行人在雲魯哈拉平原的出發點集隊，聽取拉爾謝的作戰命令，只要以最快速度將敵方的主力部隊首領打倒，就能得到國王的褒獎，古尼斯等人向最短的路線進發，雖然途中有不少敵軍阻攔，但是都敵不過古尼斯的強烈攻勢，來到平原的B點便會遇上敵方的頭領，將牠擊倒後眾人返回美多加魯斯報告，國王見古尼斯取得最大功勞，便以50000元來作獎賞(必須在1日內打倒敵人頭領才可)，突然一位士兵前來報告，有大批敵人的空戰部隊前來進攻，拉爾謝見情況危急，決定使用魔科兵器，古尼斯等人亦前去協助，在離開城時，古尼斯再次聽到一把女聲，並帶他離開這個空間，來到不明的地方，他上前查看後看見奧丁，他要求古尼斯歸還神具グーングニル，古尼斯想到一個好主意，就是借他飛馬一用，就是這樣古尼斯帶着飛馬回到現實空間，另一方面，由拉爾謝控制的魔科兵器亦向魔物發射，命中這一擊的魔物，其死狀恐怖，同時亦消耗很多MANA，由於這力量太大的關係，出現暴走的情況，連附近的城鎮也受到巨大的破壞，古尼斯利用借回來的飛馬和阿芝一同到空中與敵人的空戰部隊戰鬥，經過四場戰鬥後遇上敵首領，並將其牠擊倒，從而令到敵人的空戰部一一退下，之後飛馬帶回神具返回主人的身邊，在這時拉爾謝前來將艾特華度的書交給古尼斯等人，還吩咐他們到城中休息，他們看過後雖然還是不清楚達奧斯的目的，但是仍決定到達奧斯城去。




### ★★備忘錄★★

**新奧義**

當戰爭完結後再次回到雲魯哈拉平原A點，便會找到一位修行中的劍士，他會以50000元的價格，將襲爪閃空破奧義賣給古尼斯，千萬不要忘記。








雲魯哈拉平原MAP

## 決戰



古尼斯休息過後離開美多加魯斯城，進入雲魯哈拉平原後向東北方進發，渡過橋樑不久便到達奧斯城，先按下A點的按鈕，繞過6號通道返回A點便可繼續前進，然後在B點順序按下「上下右左下上」的按鈕，來到C點時只要與阿芝同時按下兩邊的掣，便能打開前方的門，接着將D點的石像推進洞內，令它跌到E點，之後利用一人站在F點，以三人前進到G點取得不思議之鏡，返回F點與同伴會合，分別將通道所有鏡子中的魔物打倒，並在H點順序按下「上下右左下上」的按鈕，從而取得鎖匙，之後利用阿芝站在F點，到I點叫她用掃把飛上來與大家會合，最後四人在J點用念力將門打開進入達奧斯的房間。

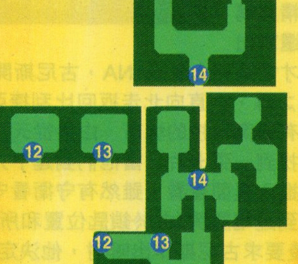






他們先將達奧斯的守衛打倒，上前與達奧斯戰鬥，可是達奧斯並沒有與他們戰鬥的意欲，古尼斯等人不理會他的理由，立即展開進攻（必須不斷攻擊他，令他不能使用魔術，否則便會陷於苦戰），經過一番苦戰，終於打倒達奧斯，可是被他逃走，他們只好返回阿魯雲尼斯達。(800)





**達奧斯城 MAP**

入口



## 超古代都市

一行人找返回阿魯雲尼斯達找盧古洛姆，並將艾特華度的死訊說出，盧古洛姆將艾特華度的書房鎖匙交給古尼斯，並吩咐他們到艾特華度宅去，一行人再次來艾特華度宅，跟着其妻子的帶領到達艾特華度的書房，從他的書中記載得知在這世界中有個叫多魯（トール）的超古代都市，那是擁有時間轉移的技術，可是它卻沈於比利捷亞市東北方的大海之中，告拿斯相信利用水之精靈力量能夠進入查看，眾人便準備前向比利捷亞市的海港去，在離開時美特突然想起大樹柔特拉魯的事，若再不救回牠，到未來的世界時魔術便會消失，這對於阿芝和告拿斯來說是非常重要的問題。




### ★★備忘錄★★

**新料理**

在離開艾特華度宅之前，記得與艾特華度之妻說話，因為這樣可取得新的料理。






## 夢境




就在休息的當晚，美特在夢中見到和母親一起時的一段記憶，她看見母親的獨角獸耳環後亦想擁有一對，可是其母稱它是魔術師的象徵，翌日的早上，眾人乘船到保利蘭特，美特向古尼斯提及有關夢境的事，並希望借助獨角獸的力量將大樹柔特拉魯復原，而古尼斯亦讚成她的説法，於是展開找尋獨角獸之旅。




他們經過沙漠再次來到美多加魯斯，進入雲魯哈拉平原後向西北進發，不久就來到白樺之森，由於這兒非常安全，所以古尼斯和告拿斯在外等待，而阿芝和美特進入深處查看，可是當二人行在中途，阿芝獨個兒離去，美特只好自己找尋，結果她真的遇上獨角獸，並説明來意，突然有數個達奧斯的手下出現，還將美特打倒在地上，此時古尼斯和告拿斯感到有邪氣，於是立即進入森林查看，途中與阿芝會合，當來到獨角獸處時立即與達奧斯的手下展開戰鬥，取勝後獨角獸亦表示相信美特的説話，牠化身成獨角獸權杖將力量賜給她。

## 復原



一行人立即回到精靈之森，美特利用其獨角獸權杖將這兒回復翠綠，可是由於威力過大，美特亦無法控制，不過在她的努力之下，終於成功令大樹柔特拉魯復原，而精靈瑪迪魯亦出來道謝，還説出因魔科學的原故，才會消耗大量MANA，古尼斯開始想到達奧斯的目的，不過這還是剛剛開始呢！

### ★★備忘錄★★

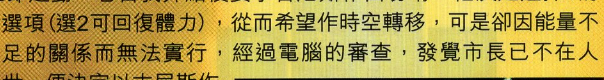
**新呪文書**

在超古代都市的下方房間內(即鎖匙位置和所有門的通往房間都是RANDOM之房間)，其中能通往道具房，可取得一本呪文書。




他們離開精靈之森，一直向北走返回比利捷亞市，他們乘船到東北方的海域上，告拿斯利用水之精靈帶領眾人到水底下的超古代都市，這兒可説是一個擁有超高科技的城市，由於從天上降下的大石，才令到它沈於海底，幸好它的科技仍然存在，他們在超古代都市中搜索，結果在西北方的屋內找到一張卡片，當他們到達下方的屋搜索時，發覺有個插卡的空位，於是便嘗試利用剛才取得的卡片，怎料到令被鎖的門打開，一行人決定進入裏面查看，雖然有守衛看守，但是卻不是古尼斯的對手，來到有多度門的地方時，古尼斯在最低處找尋鎖匙，進入其中一度門內，便會到達電腦房(由於鎖匙位置和所有門的通往房間都是RANDOM，因此要看玩者的幸數了)。當來到電腦前，電腦系統立即起動，它自我介紹後要求古尼斯作出吩咐，他決定選擇1的選項(選2可回復體力)，從而希望作時空轉移，可是卻因能量不足的關係而無法實行，經過電腦的審查，發覺市長已不在人世，便決定以古尼斯作代理人，都市復原的決定權便交由他負責，為了起時空轉移他只好一試，結果整座都市升上水面，能量亦充足起來，他們便再次嘗試使用時空轉移。








## 超越時空的冒險者



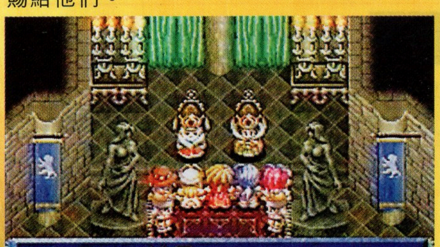
他們啟動時空轉移的裝置後便進入時空隧道，返回4304年5月21日的地下墓地，那時摩利斯仍未被光柱殺掉，他們便到達這兒，並立即與達奧斯展開戰鬥(戰法與先前的一樣)，成功將他打倒後整個墓地開始崩潰，摩利斯帶同受傷的卓士達與古尼斯等人一同離開，達奧斯就這樣連同墓地一齊消失。

過了一段時間，古尼斯到父母的墓碑中拜祭，之後又到了與好友分別的時間，告拿斯和阿芝決定利用多魯的時空轉移的裝置回到100年前去，雖然大家都很依依不捨，但是都表示不會忘記對方，就在他們離開之際，從天空出現數塊隕石跌下，突然由一位50年後的阿魯雲尼斯達國來的劍士出現，他是奉命帶古尼斯等人到未來，因為過去的達奧斯逃亡到未來，並在未來世界陷於困境，希望昔日的勇士能將他打倒，而卓士達亦願意加入行列，古尼斯等人便立即起程到未來去。

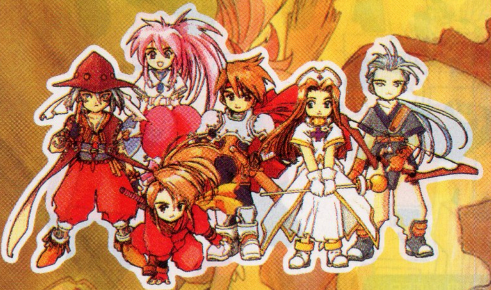
# 未來編——阿西利亞曆4354年

## 回憶

眾人再次到超古代都市利用時空轉移到50年後的未來，他們的着地點就是美基魯之町（ミゲールの町），即現代編的多迪斯村，現在首要目的是到比利捷亞市乘船到阿魯雲尼斯達見國王，他們從未來的劍士中取得世界地圖後便立即出發。他們向北進發經過山道很快便來到尤古利特之都，他們第一時間到城中見國王，國王看見他們討伐達奧斯的決心，便將援助資金賜給他們。




一行人離開尤古利特之都到北方的比利捷亞市，在海港等待的劍士哈利索（ハリソン），從船長中得知不能出航，原因是達奧斯的勢力已伸展到海洋，哈利索提議回尤古利特之都的魔科學研究所去，欲利用空路到阿魯雲尼斯達國。眾人來到古利特之都的魔科學研究所（即古尼斯伯父住的地方），哈利索說出這兒正研究用魔力操控的飛行機械RARE BIRD（レアバード），可是它所需的魔力是屬於電系，必須借助雷之精靈的力量才可飛行，古拿斯便決定與雷之精靈作契約，它的位置就在美基魯之町的西南方，哈利索將契約指輪交給古尼斯後便立即出發。






## ★★備忘錄★★

### 新料理

在美基魯之町的中央，可見到一位廚師，與他說話後可取得新的料理方法。另外，在尤古利特城中的3F，亦可找到另一位廚師，他會教古尼斯新的料理方法，這料理法能令大量回復全員的HP。




### 新奧義

在離開美基魯之町之前，應到美基魯劍道場走一趟，因為可以在那兒的人中買取鳳凰天翔腳的奧義書，價格為20000元，千萬不要忘記。

### 練習

在美基魯之町的休息的當晚，古尼斯不見卓士達蹤影，於是便到外面查看，卻看見卓士達獨個兒在練習箭術，古尼斯以為他是介意阿芝所説的話而這樣，不過事實卻剛剛相反，他因實力差距而感到焦慮，對於卓士達而言，村子被毀一事亦是在意，最後卓士達將其妹妹的心意相告，希望藉此令自己的心寧安樂些，事後可取得「勤奮家」的稱號。




### 夢

當發生完「練習」的事件後，再次在美基魯之町的宿屋休息，古尼斯便會夢見年幼時的情景，他看見其父練習劍術，而且更使出「冥空斬翔劍」的奧義，年幼的古尼斯決定要成為像父親一樣強的劍士。翌日，古尼斯醒來後便取得「奧義傳承」的稱號。




### 「冥空斬翔劍」的使用法

由於這招不能裝備，所以其使用法比較特殊，在古尼斯的HP降至紅色時，表示TP的位置會出現「POWER」這個字眼，這時按□＋×＋○，就可以使用，不過代價是消耗100 TP值。




### 鬥技場

在尤古利特城中，古尼斯等人能參加城中的鬥技場，若是能連勝九場的話，就可取得獅子吼破斬的奧義書，若在第九次九連勝的話，更可取得「冠軍」的稱號。另外，在在第十次的最後一場，古尼斯會遇上《TALES OF DESTINY》的主角妹妹莉莉斯（リリス），戰勝她後可取得神秘武器。




### 阿芝的家

在到比利捷亞市的途中，可再次到阿芝的家，不過住在裏面的人並不是阿芝的後裔，而是另一班不知明的人，據他們說因這間屋已空出多時，因此才搬來這兒住，另外，更可在這兒學得新料理。



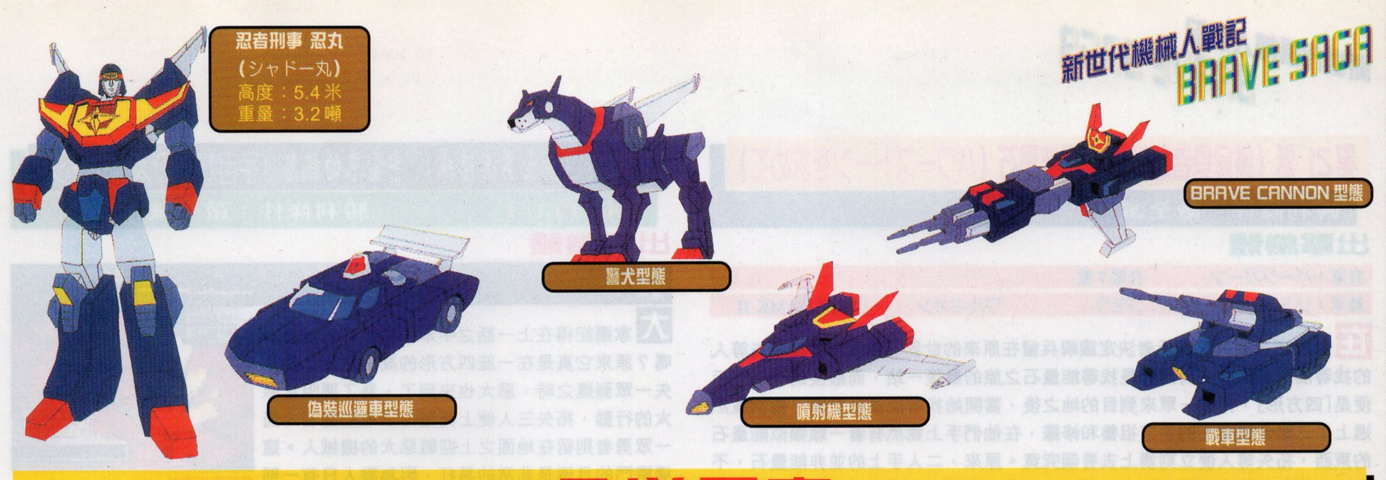

### 鋼琴教師

在比利捷亞市的市長家中，其女兒正為如何彈鋼琴而煩惱，美特上前指導她後，她開學懂彈鋼琴，若是離開比利捷亞市後再回來找她，美特便可不斷教她新知識，當來回六次後聽過她的彈奏，美特便會取得「鋼琴教師」的稱號。




TO BE CONTINUE……


製造商：TAKARA
售價：港幣420元
SLG/ MEM
發售日期：12月19日
記憶：2 BLOCKS(EACH SAVE)
OFFICIAL PRODUCT
TEXT：赤目黑龍
新世代機械人戰記
完全攻略（下）BRAVE SAGA
© SUNRISE
© SUBRISE · NAGOYA TV
© TAKARA CO.,LTD. 1998
《新世代機械人戰記 BRAVE SAGA》勇者系列介紹（2）
《勇者警察J-DECKER》
勇者刑事DECKERD （デッカード） 高度：21.5米 重量：2.15噸
DUKE FIRE （デュークファイヤー） 高度：18.55米 重量：14.6噸
FIRE J-DECKER （ファイヤージェイデッカー） 高度：22.3米 重量：26.09噸
J-DECKER （ジェイデッカー） 高度：18.16米 重量：11.49噸
J-ROADER （ジェイデッカー） 長度：13.32米 最高時速：385km/h
POLICE
騎士刑事DUKE （デューク） 高度：5.17米 重量：3.17噸
FIRE ROADER （ファイヤーローダー） 長度：13.16米 最高時速：410km/h
SUPER BUILD TIGER （スーパービルドタイガー） 高度：21.1米 重量：20.26噸
GUN BIKE （ガンバイク） 高度：6.2米 最高時速：402km/h
COMBAT刑事 MACLEAN（マクレーン） 高度：5.1米 重量：5.6噸
BUILD TIGER （ビルドタイガー） 高度：18.08米 重量：17.11噸
GUNMAX ARMER （ガンマックスアーマー） 高度：5.88米 重量：5.766噸
GUNMAX （ガンマックス） 高度：5.06米 重量：1.86噸
功夫刑事POWER JOE （パワージョー） 高度：5.07米 重量：4.79噸
足球刑事DRILL BOY （ドリルボーイ） 高度：4.63米 重量：3.15噸
摔跤刑事DUMPSON （ダンプソン） 高度：5.03米 重量：6.72噸




# 全道具表

| 道具名稱 | 有效範圍 | CP | 能開發時之總使用金額 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| セルフリカバー | 0 | 50 | 0 | 回復自機 HP 300 點 |
| セルフサプライ | 0 | 30 | 0 | 回復自機 EP 200 點 |
| ストライクアップ | 0 | 400 | 300 | 提高自機的攻擊力 10 點 |
| ディフェンスアップ | 0 | 400 | 300 | 提高自機的防禦力 10 點 |
| アジリティアップ | 0 | 400 | 300 | 提高自機的命中率 10 點 |
| スピードアップＳＳ | 0 | 600 | 900 | 縮短自機行動之 CHARGE TIME 10點 |
| リカバーカプセル S | 1 | 190 | 1200 | 回復同伴 HP 750 點 |
| サプライカプセル S | 1 | 120 | 1200 | 回復同伴 EP 500 點 |
| ストライクチャージ S | 0 | 800 | 2100 | 提高自機的攻擊力 20 點 |
| ディフェンスチャージ S | 0 | 800 | 2100 | 提高自機的防禦力 20 點 |
| アジリティチャージ S | 0 | 800 | 2100 | 提高自機的命中率 20 點 |
| スピードアップ S | 0 | 1200 | 3300 | 縮短自機行動之 CHARGE TIME 20點 |
| リカバーカプセル M | 1 | 280 | 4200 | 回復同伴之 HP 1100 點 |
| サプライカプセル M | 1 | 170 | 4200 | 回復同伴之 EP 700 點 |
| ストライクチャージ M | 0 | 1200 | 6000 | 提高自機的攻擊力 30 點 |
| ディフェンスチャージ M | 0 | 1200 | 6000 | 提高自機的防禦力 30 點 |
| アジリティチャージ M | 0 | 1200 | 6000 | 提高自機的命中率 30 點 |
| スピードアップ M | 0 | 1800 | 7800 | 縮短自機行動之 CHARGE TIME 30點 |
| リカバーカプセル F | 3 | 460 | 7200 | 回復遠距離同伴之 HP 1200 點 |
| サプライカプセル F | 3 | 300 | 7200 | 回復遠距離同伴之 EP 800 點 |
| リカバーカプセル L | 1 | 340 | 10200 | 回復同伴之 HP 1500 點 |
| パーティーリカバー S | — | 400 | 2700 | 回復同伴之 HP 300 點 |
| ストライクチャージ L | 0 | 2000 | 13500 | 提高自機的攻擊力 50 點 |
| ディフェンスチャージ L | 0 | 2000 | 13500 | 提高自機的防禦力 50 點 |
| アジリティチャージ L | 0 | 2000 | 13500 | 提高自機的命中率 50 點 |
| パーティーリカバー M | — | 570 | 7200 | 全員回復 HP 500 點 |
| リカバーカプセル X | 3 | 540 | 16200 | 回復遠距離同伴之 HP 1400 點 |
| サプライカプセル X | 3 | 340 | 16200 | 回復遠距離同伴之 EP 900 點 |
| リカバーカプセル XX | 1 | 460 | 22200 | 回復同伴之 HP 1800 點 |
| パーティーリカバー L | — | 750 | 27000 | 全員回復 HP 700 點 |
| オールリカバー | 0 | 900 | 30200 | 自機之 HP 全回復 |
| オールサプライ | 0 | 900 | 30200 | 自機之 EP 全回復 |

# 全合體技表

| 機體名字 | 使用之合體技名稱 | 配合之機體 | 同時出擊 | 最初可以使用之話數 |
|---|---|---|---|---|
| サンダーバロン | ギャザリングスラッシュ | 武裝ファイバード | ○ | 第４話 |
| マイトガイン | インパルスアタック | マイトガイン | ○ | 第２１話 MG or 第２４話 |
| ジェイデッカー | マックスキャノン | ガンマックス | × | 第３５話 |
| ファイヤージェイデッカー | マックスキャノン | ガンマックス | × | 第３９話 |
| スーパービルドタイガー | ダイガーファング | ジェイデッカー | ○ | 第１７話 |
| ファイヤーダグオン | ライオソード | 宇宙剣士ライアン | × | 第４４話 |
| ファイヤーダグオン | ファイヤーライオソード | 宇宙剣士ライアン | × | 第４４話 |
| ファイヤーダグオン | 無限砲 | ガンキッド | × | 第４４話 |
| パワーダグオン | パワーライオソード | 宇宙剣士ライアン | × | 第４４話 |
| パワーダグオン | 無限砲 | ガンキッド | × | 第４４話 |
| スーパーファイヤーダグオン | スーパーライオソード | 宇宙剣士ライアン | × | 第４４話 |
| スーパーファイヤーダグオン | 無限砲 | ガンキッド | × | 第４４話 |
| マッハスペリオン | プラズマストライク | バーンガーン | ○ | 第３３話 |
| キャプテンシャーク | ＨＩギャラクティカ | アドベンジャー | ○ | 第４３話 |

## 第21話（黃金勇者路線）找尋能量石（パワーストーンを求めて）

**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　自選7機

敵軍：ソドム　ゴモラ　ワルキオン　ウサリンMK II

**在**第20話之後，只要玩者決定讓瞬兵留在原來的世界，他便會參加拓矢等人的找尋能量石之旅，而這亦是找尋能量石之旅的最後一站，而最後的一個提示便是「四方形」，拓矢一眾來到目的地之後，當開始找尋能量石之時，他們竟然遇上了三獸合體魔王的手下祖魯和修羅，在他們手上竟然有着一顆類似能量石的東西，拓矢等人便立刻湧上去看個究竟。原來，二人手上的並非能量石，不過，由於拓矢等人開罪了二人，所以……另一方面，一直和拓矢等人爭奪能量石的惡太也來到了這地方……

**而**這場戰鬥要應付的是祖魯和修羅，敵人便只得二人，所以這場又是以多欺少的戰鬥，不過，其實在戰場的下方，仍有兩部機械人在虎視眈眈的，他們便是惡太和莎娜娜，所以，其實在這場戰鬥之中玩者要對付的敵人數目是4個才對。為了能以最快的速度完成這話，玩者應兵分兩路，以對付分別在前方的祖魯和修羅，以及在下方的惡太和莎娜娜。



■這次找尋能量石的提示是「四方形」。

■拓矢等人以為在祖魯手上的是能量石。





■莎娜娜的攻擊絕對不能少覷。

■原來這能量石是假的……

## 第21話（勇者特急路線）世界征服作戰

**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超級超能加爾（グレードマイトガイン）　バトルボンバー　ガードダイバー　轟龍　自選3機

敵軍：アトラスMK II（ラン）　アトラスMK II（ミキ）　アトラスMK II（スー）

**在**第20話之中，如果玩者是選擇跟旋風寺舞人回他的世界的話，第21話便會在另一個世界之中進行，而這段的故事一開始便是《勇者特急》之中的「大奸角」エグゼブ出場，這次他要派「皇牌阿祖（ジョー）」出動對付旋風寺舞人，然而，一向獨斷獨行的祖當然不肯接受這次的命令，他要以自己的方法來對付旋風寺舞人。

■祖要以自己的方法對付舞人。

**另**一方面，當旋風寺舞人在異世界協助瞬兵等人作戰的同時，舞人的其他超AI機械人們正受到敵人的圍攻，幸而，超能加爾和バーンガーン及時趕回來，會合了其他的機械人之後，超能加爾便和凱撒大帝合體成為威力更加強大的超級超能加爾。除了超級超能加爾加入之外，一直以來也不值エグゼブ行為的祖竟然「掉轉槍頭」協助舞人作戰，所以在這一話之後，祖的轟龍便會成為同伴之一。

■舞人的同伴正受到圍攻。

**在**這戰之中，以8打3是絕對不會輸的，不過，在這裏要給LEVEL低的同伴升升LEVEL了，反而剛加入的轟龍的實際作用不是太大，玩者不用太刻意的讓他升LEVEL。



■初次出場的超級超能加爾。



■バーンガーン及時趕到。

## 第22話（黃金勇者路線）宇宙來的訊息（宇宙からのメッセージ）

**BATTLE 1　勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　天魁黃金勇者（スカイゴルドラン）　自選6機

敵軍：ワルキオン

**大**家還記得在上一話之中眾人要找尋的能量石嗎？原來它真是在一座四方形的高塔之上，當拓矢一眾到達之時，惡太也來到了，為了要阻止惡太的行動，拓矢三人便上高塔之上取能量石，而一眾勇者則留在地面之上迎戰惡太的機械人。這場戰鬥的且確是非常的易打，因為敵人只有一部機械人，而且實力是非常平平的，而只要將他消滅，BATTLE 1便告一終結。



■疾風迅雷斬！！

**戰**鬥結束之後，在惡太身後突然出現一人，他便是惡太的弟弟斯利亞（シリアス），得到弟弟的通知，惡太知道了最後的能量石原來便是在四方塔頂之上，於是惡太便前往四方塔上取能量石……而斯利亞則留在地面對付其他的勇者，這就像是電視版《黃金勇者》的故事內容一樣。



■經典對白：「輸完一次又一次……！」

**BATTLE 2　勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　天魁黃金勇者（スカイゴルドラン）　自選6機

敵軍：エンピリオ

**就**如在BATTLE 1最後所說的一樣，當惡太進入四方塔取能量石的時候，他的弟弟斯利亞便以他的エンピリオ來向一眾勇者攻擊，這個斯利亞和惡太實在有非常大的分別，他是一個心狠手辣的人，就算連自己的親人也可以殺害的！所以他比惡太更加難對付。



■エンピリオ擁有非常的回能力！

**這**次的對手依然只有一部機械人，不過，這部由斯利亞所駕駛的エンピリオ的實力是比先前惡太所使用的高出最少倍之多，先是其攻擊能力，最遠程的攻擊有4格之遠，以現時各勇者的實力而言，沒有一部機可以逃出其掌的；而以命中率而言，這部エンピリオ亦是一絕的；最後，就連其回避能力也是非常的高，要打中他便一定要有十足把握才好攻擊。



■糟了！給惡太得到了能量石……

**到**了最後，眾人雖然能將斯利亞的エンピリオ打倒，不過，在四方塔之上，惡太原來已得到了能量石……

**BATTLE 3　勝利條件：破壞隊長機**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　天魁黃金勇者（スカイゴルドラン）　自選6機

敵軍：エンピリオ（隊長機）　カスタムギア×8

**就**在斯利亞的エンピリオ戰敗之後，他又再次的加派人手來增援，不過，他的目標似乎不只是勇者那麼簡單，因為他的真正目標是在惡太手上的能量石，為了要得到能量石，他不惜犧牲兄長的性命，對着四方塔使用「次元震動砲」，這時，一直也對惡太非常痴纏的莎娜娜也趕到了，可惜也是阻止不了斯利亞的行動，結果……

■斯利亞連親哥哥也不放過……

**因**為現在斯利亞已經成為了共同的敵人，所以在這場戰鬥之中，玩者除了可以使用一般的勇者之外，亦可以使用莎娜娜的機械人。然而，這場戰鬥並不比之前的易打，因為在這BATTLE 3之中，除了有斯利亞的エンピリオ之外，更有一些「不中用」的機械人，所以玩者便不可以集中全力攻擊斯利亞。



■惡太竟將里昂凱撒交給拓矢等人。

**戰**鬥完結之後，惡太真的將最後的勇者里昂凱撒（レオンカイザー）呼喚出來，不過，這次他知道了弟弟的真面目之後，竟將里昂凱撒交給了拓矢等人……而且，在里贊多拉王口中，眾人得知原來有第9顆能量石的……

# 第22話（勇者特急路線） 從絕望之中逃出（絶望からの脱出）

## BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超級超能加爾（グレートマイトガイン）　轟龍　自選5機
敵軍：アトラスMK II（ラン）　アトラスMK II（ミキ）　アトラスMK II（スー）　アトラスMK II

在上一話之中，祖圍抗了エグゼブ的命令，而且更協助旋風寺舞人作戰，為了要對付他們，エグゼブ決定親自出馬，而且在他背後更有一個擁有更大力量的人ブラックノワール在支持（實則是支配）着他，使他有更大的力量！而在エグゼブ面前，轟龍出現並企圖阻止エグゼブ的行動，可惜他的個人力量有限，見眼這情形的莎莉便希望旋寺舞人能出手相救，當然，舞人不會袖手旁觀的，所以瞬兵亦一同出動協助祖作戰，對抗エグゼブ。

■祖企圖阻止エグゼブ的行動。



■莎莉懇求舞人協助祖作戰。

當然，在這場戰鬥之中祖是很想將エグゼブ打倒的，不過，正當他要開始攻擊之時，エグゼブ的助手巴寶（パープル）出現，並為他「繼續」戰鬥，而エグゼブ使可以安心的離開戰場，為了要追趕エグゼブ，眾人唯有先將面前的敵人消滅。



■敵人的攻擊力不是太強。

■巴寶的出現使エグゼブ能離開戰場。

在這場戰鬥之中出現的アトラスMK II不是太強的機體，所以出動一般的同伴已經是卓卓有餘，這些敵人的攻擊力雖然不高，不過卻有着非一般的經驗值，所以，亦是升LEVEL的極品。

## BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

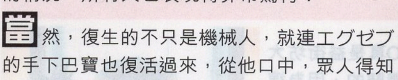
自軍：バーンガーン　超級超能加爾（グレートマイトガイン）　轟龍　自選5機
敵軍：アトラスMK II（ラン）　アトラスMK II（ミキ）　アトラスMK II（スー）　アトラスMK II

當在BATTLE 1之中得到勝利之後，眾人以為這樣便將エグゼブ的手下全部消滅，怎料在他們面前出現一個非常的事情，原來剛才被消滅的敵方機械人全部復生過來，對於這種不明的情況，所有人也表現得非常驚愕！



■敵人的機械人竟然再生！

當然，復生的不只是機械人，就連エグゼブ的手下巴寶也復活過來，從他口中，眾人得知這種復生的力量是來自一種名為「魔之氣」（魔のオーラ）的能量，這便是ブラックノワール的真正力量了！





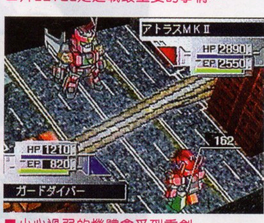
■敵人的復生是魔之氣的力量……



■升LEVEL是這戰最重要的事情。

面對這種擁有復生能力的敵人，舞人等唯一可以做的便是再一次將他們打倒，直到他們不能再站起來為止！

在這場戰鬥之中，玩者可以做的和上一場的一樣，因為敵人的實力和上一場是差不多的，而且就連出現的地點也是一模一樣的，不過，經過了上一仗的LEVEL提升，在這戰之中，玩者便可以將一些LEVEL低落的隊員派出來，又或是可以派出一些有高移動力的機體出擊，因為玩者和敵人的距離是不短的，多行一步便可以快一點完成戰鬥。



■小心過弱的機體會受到重創。

## BATTLE 3　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超級超能加爾（グレートマイトガイン）　轟龍　自選5機
敵軍：アトラスMK II（ラン）　アトラスMK II（ミキ）　アトラスMK II（スー）　アトラスMK II

戰鬥又再次結束，不過，敵人亦再一次的在眾人面前復活過來，看到這樣的情形，瞬兵亦開始擔心要打多少次才可以結束這種的戰鬥……而在一旁看着眾人戰鬥的莉便更加焦急，不過，正因為她的焦急，使奇蹟出現了，只見在莎莉身邊有一道的金光閃過，而在敵人機體之中的魔之氣的力量亦消失了，所以，這場可以說是最後的一戰了。

■敵人一再復生，瞬兵也開始有點氣餒了。



■莎莉的焦急引發出奇蹟！



■眾人也感到剛才的邪惡力量消失了！

在這戰之中，玩者只要和上兩仗之中採取同一種戰術便可以將同樣的4部敵機全部擊毀了。

## BATTLE 4　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超級超能加爾（グレートマイトガイン）轟龍　自選5機
敵軍：？？？？？？

當所有的アトラスMK II被擊毀之後，真正的黑手便出場了，當然，他便是エグゼブ，最後一戰便從這時開始！這戰的關鍵是在於如何對付實力強橫的インペリアル，在這裏要記着要引他過來，而且一定要在四邊心封着他的去路，這樣才可以避免被他「打背脊」！



■舞人深信「正義必勝」！

而在戰鬥完結之後，旋風寺舞人便會跟隨瞬兵回來3次元世界協助他們作戰！

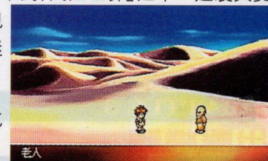
# 第23話　迷惑（迷い）

勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーン
敵軍：ダークギルディオン

當完成了戰鬥之後（不論是黃金勇者又或是勇者特急路線），大家也會來到這話之中，故事講到瞬兵在不知甚麼理由之下，來到「闇之世界」之中，這裏其實是在瞬兵心中的一個黑暗世界，這世界的出現代表了在他心中有一些不能解的心結和迷惑……



■這是在瞬兵心中的闇世界……？

在這裏瞬兵竟然又遇上一直以來也和他對抗着的厲害敵人基路狄，然而，瞬兵非常清楚，面前的敵人基路狄便是他的好友田下 洋（ヒロ），所以他是極之不願意進行戰鬥的。

雖然說是不願意，不過，戰鬥始終要開始的，在這戰之中，瞬兵和基路狄將會進行單打獨鬥，在他們身邊不會有任何的幫手，然而，基路狄的黑暗黑暗基狄奧是移動能力和CHARGE TIME也是比バーンガーン優勝的，所以，玩者要將バーンガーン的應戰設定為「防禦」，只有這樣才有希望可以將黑暗黑暗基狄奧打倒。而且在這裏亦要非常善用手上的回復道具，否則不夠用時便會前功盡廢。



■基路狄也來了這裏？！



■被黑暗黑暗基狄奧打中真是非同少可！



■究竟要怎樣才可以使洋回復意識呢？

## 第24話 真正重要的東西(本当に大切なもの)

### BATTLE 1　勝利條件:敵全滅

**出擊機體**

自軍:ダグラム
敵軍:ラウンドフェイサー×3　クラブガンナー×3



■達古拉姆的CRITICAL率是相當高的。

這是在遊戲之中其中一段和勇者沒有關係的故事，而這段故事的背景便是在一個編號是SC152的殖民星「狄洛亞」(デロイア)之上，雖說是殖民星，不過，在這星球之上的人民是之希望可以獨立成國，所以不時也會和地球的聯邦軍發生戰鬥，而其中一個名叫基利拿(ゲリラ)的組織更製造出最新型的戰鬥用裝甲「達古拉姆」(ダグラム)，這便是星球上人民最後的希望……

話說在狄洛亞之上，負責駕駛「達古拉姆」的古連(クリン)本來是來會合同伴的，不過，突然在天空上閃過了一陣強光……而另一方面，在古連同伴洛奇(ロッキー)的所在地，瞬兵終於也回復支覺……



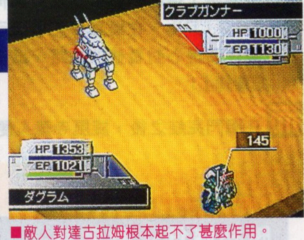
■古連等人的敵人竟然是和他們一樣的地球人。

而在戰場之上，達古拉姆要以一敵六，不過，由於達古拉姆的防禦力非常高，只要敵人不是每一擊也是「CRITICAL」的話，達古拉姆一定可以順利完成任務的。

### BATTLE 2　勝利條件:敵全滅

**出擊機體**

自軍:ダグラム
敵軍:ラウンドフェイサー　クラブガンナー×2



■敵人對達古拉姆根本起不了甚麼作用。

原來，在這一戰事之中，古連的真正敵人是和他們一樣的地球人，不過，事實上，古連他們已經將自己當成了這個星球上的人民，而且加上地球邦政府對他們的控制使他們非常不滿，所以他們才會起來反抗，當瞬兵知道這事之後，他覺得非常為難，因為他本身便是一個從地球來的地球人……



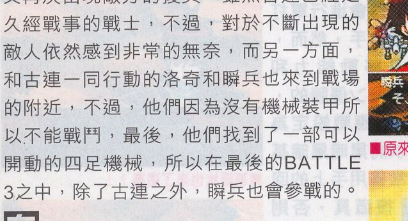
■瞬兵也要出擊?!

而這BATTLE 2的戰鬥真是非常易，因為達古拉姆要對付的敵人只有3部，所以可以說是非常簡單的便可以完事。

### BATTLE 3　勝利條件:敵全滅

**出擊機體**

自軍:ダグラム　クラブガンナー
敵軍:ラウンドフェイサー×3　クラブガンナー×3





■原來洛奇也是初次開動這機械的……

當完成了BATTLE 2之後，在古連面前又再次出現敵方的援兵，雖然古連已經是久經戰事的戰士，不過，對於不斷出現的敵人依然感到非常的無奈，而另一方面，和古連一同行動的洛奇和瞬兵也來到戰場的附近，不過，他們因為沒有機械裝甲所以不能戰鬥，最後，他們找到了一部可以開動的四足機械，所以在最後的BATTLE 3之中，除了古連之外，瞬兵也會參戰的。

在BATTLE 3之中，當然不用擔心古連的達古拉姆，不過，大家可要小心一下瞬兵的安全，因為他所駕駛的機體並不如達古拉姆般的強，所以如果被敵方集中攻擊的話也有被擊毀的可性，為了安全，玩者應先讓達拉姆上前作先鋒，反正這些戰鬥之中也不會任何的金錢(CP)和經驗值的，所以讓不讓瞬兵上前作戰也不大要緊的。



■瞬兵從古連身上學會了相信未來的道理。

## 第25話 歸還

### 勝利條件:破壞隊長機

**出擊機體**

自軍:バーンガーン　泰丹X(ダ・ガーンX)　超級超能加爾(グレートマイトガイン)　J狄加(ジェイデッカー)　自選4機
敵軍:エンブリオ(隊長機)　カスタムギア×8



■菜菜子:「哥……哥哥………」

鏡頭一轉，又回到現實世界之中，遙和菜菜子在街上之時，突然有一名男子走近，當菜菜子看到這男子後，便認得這人便是失去跡影多時的哥哥，所以她便立刻追上去看過究竟，而當瞬兵的姊姊愛美趕到來之時，在遙口中得知那人是菜菜子的哥哥之時，連她也變得失控的追上去，原來，菜菜子的哥哥便是愛美的「心上人」……怎料，當愛美追上去之時，發現菜菜子暈倒在地上，原來這是敵人的陰謀，而這次敵人是要利用二人作人質來誘出聖勇者們。


■原來這是一個陷阱。

現在瞬兵仍未回來，所以便由泰丹和J-DECKER出動，怎料，在二人面前出現的敵人竟然是斯利亞，就在二軍正要開戰時，發生了兩次的時空扭曲，第一次出現的是旋風寺舞人和他的超級超能加爾，而第二次出現的是瞬兵和バーンガーン，現在，所有人已經到齊了，所以戰鬥亦要開始。

在這戰之中，玩者要對付的其實只是斯利亞的エンブリオ，不過，在之前大家也「領教」過這機的厲害，而在這戰之中，勇者們是上下各4機的包圍着敵人的，所以對進攻是有絕對的優勢。

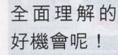


■瞬兵和バーンガーン也回來了!



■原來捉了菜菜子二人的是基路狄。

## SUB SCENARIO 16 逼近的勇者秘密!(勇者の秘密に迫れ!)



**出現條件:完成第25話之後至第27話之間**
**發生地點:マイトガイン之房間**

**出擊機體**

自軍:NIL
敵軍:NIL

吓?這一個SUB SCENARIO真是益街坊大贈送，因為在這裏是不用任何戰鬥的，因為這是一個讓《勇者特急》出場的機會，一直以來，大家也沒有一次可以看畢所有的《勇者特急》成員的變身，而在這裏便有一個機會讓他們逐一出場，而且在一旁的濱田也會向大家解釋所有有關合體上的問題，真是一個對《勇者特急》作全面理解的好機會呢!



■如選擇不等待便會「冇嘢睇」。


■首先出場的是超能加爾的合體。


■首次出場的凱撒大帝。


■其他機體的合體片段。



■濱田對機體的介紹。

## SUB SCENARIO 17 巨大南瓜來襲（巨大カボチャの襲来）

**出現條件：完成第25話之後至第27話之間**
**發生地點：マイトガインの房間**
**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超能加爾（マイトガイン）　凱撒大帝（マイトカイザー）　バトルボンバー　ガードダイバー
敵軍：パンプキン

這天，瞬兵來到《勇者特急》的房間找舞人，怎料，濱田突然衝進來，原來，城市突然受到一個「大南瓜」的襲擊，所以他特來通知舞人出動！



■為何濱田會如此緊張呢？

這次的敵人果然是一個大南瓜，不過，這其實是一個巨大的南瓜機械人，而今次的敵人便是經常自稱為天下第一美人的卡多莉（カトリーヌ・ビトー）。收到消息的舞人當然又要出動了……這個卡多莉每次出擊總是為了一些微不足道的理由，而今次出動巨大南瓜的理由是……「灰姑娘」，她要成為現代灰姑娘，所以使出動這個巨大南瓜，實在是太過份了。



■原來又是自稱美女的卡多莉的所為。

其實對一個機械人又何用這麼多的機械人出動呢？如果大家心情好的話，可以和這個南瓜玩一玩的，大家不用太心急上前和他戰鬥，反而，可以在上「佈個好陣」然後等他上來「受死」！不過要小心，因為超能加爾的能力（HP）是非常的低，所以要他上前冒險。



■這個大南瓜的攻擊實在驚人！



■卡多莉要成為現代灰姑娘。

## SUB SCENARIO 19 加爾 VS 黑色加爾（ガインVSブラック）

**出現條件：完成「黑色加爾」之後至第27話之間（一定要完成「第22話 從絕望之中逃出」）**
**發生地點：マイトガインの房間**
**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超能加爾（マイトガイン）　バトルボンバー　ガードダイバー
敵軍：黑色超能加爾（ブラックマイトガイン）　エンブリオ×4

這天，瞬兵又來找舞人了，這次，濱田不會再入來了，而這次是舞人立邀請瞬兵和他一同前往巡邏，瞬兵一口便答應了（這是玩者要決定的），於是，二人便出發前往巡邏。



■黑色超能加爾再次被敵人控制。

這次的巡邏可說是異常的不順利，因為敵人早已為黑色超能加爾安排了一個陷阱，目的是要再一次的將他制，當然，這次敵人的陷阱是成功了，所以這話之中玩者又要和黑色超能加爾作戰，其實，敵人是利用エンブリオ才來侵入黑色超能加爾，藉此再次得到黑色超能加爾的控制權。

在這裏大家要作一個決定，到底之後還要不要黑色超能加爾的幫助，因為這話的處理手法是有兩種的，其一是將在場所有的敵人消滅（當然包括黑色超能加爾）；而另一種方法便是只將所有的エンブリオ消滅，這種方法最好的原因便是在過版之後可以將黑色超能加爾招回隊中，然而，要做到這點是不易的，因為在戰鬥之中黑色超能加爾會不斷向其他勇者攻擊，一不少心便會將他打死！



■黑加爾再次成為同伴了！



■大家只能攻擊エンブリオ。

## SUB SCENARIO 18 黑色加爾（ブラックガイン）

**出現條件：完成第25話之後至第27話之間（一定要完成「第22話 從絕望之中逃出」）**
**發生地點：マイトガインの房間**
**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　超能加爾（マイトガイン）　黑色超能加爾（ブラックマイトガイン）　自選5機
敵軍：エンブリオ×4

這次的開頭其實是和上一個SUB SCENARIO一樣的，瞬兵往找舞人，不過，濱田又再次的非常緊張的衝入來，又出事了，因為在市中心出現了敵人，不過，這個敵人竟然是「黑色超能加爾」。



■為何每次濱田也是如此緊張的。

這個SUB SCENARIO基本上是將在TV版上的第16話的前半段在大家面前重溫。本來，這部黑加爾是敵人參照加爾製作而成的，其能力和加爾是一模一樣的，而且一樣可以合體成為黑色超能加爾，可是，由於完成複製自加爾，所以連正義回路也存在，因此竟然「掉轉槍頭」，協助加爾作戰……這一戰的情形和以上的是完全一樣的，一出場，黑色超能加爾竟然和超能加爾稱兄道弟，這全是因為黑色超能加爾是複製品的關係，因此，在這戰之中玩者是可以使用他來作戰的。



■這便是「黑色超能加爾」。

這戰之中的敵人是量產型的エンブリオ，因為是量產型的關係，所以戰鬥力不像之前斯利亞用的那部厲害，所以可以比較輕易的將他們打倒！



■黑動輪劍的攻擊力亦不弱。



■吓？竟然和超能加爾稱兄道弟！

## SUB SCENARIO 20 永別悠閑的日子（さらばやさしき日々よ）

**出現條件：完成第25話之後至第27話之間**
**發生地點：VARS司令室**
**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：ダグラム
敵軍：クラブガンナー×2　ラウンドフェイサー×2

這次瞬兵不到《勇者特急》的房間了，這次瞬兵要到VARS的司令找廣美姐姐，因為在電腦之中有一些不明來歷的DATA，當廣美說到是有關於一個惑星的獨立之後，瞬兵便立刻想到是他曾經到過的狄洛亞惑星，所以他便想看一看這些資料。



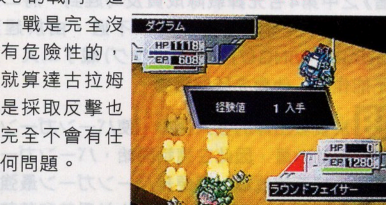
■惑星獨立的紀錄？！

這段資料是講述古連在對抗聯邦軍的其中一段故事，當時，他們本來已經可以將政府打倒，不過，他們的基地突然受到聯邦政府的攻擊，然而，如果古連拖以援手的話，他們的行蹤便會敗露，然而到了最後，古連也決定出擊。



■果然是和古連有關的資料。

在這戰之中，他要以一部達拉姆的力量對抗4部敵機，實在是……輕而易舉的事，就如之前的戰鬥一樣，敵軍的能力實在和達古拉姆有一段的椅離，所以，玩者可以放心的戰鬥，這一戰是完全沒有危險性的，就算達古拉姆也是採取反擊也完全不會有任何問題。



■古連對未來充滿希望！
■敵人簡直就是不堪一擊！

## SUB SCENARIO 21 從宇宙的彼方而來（宇宙の彼方より）

出現條件：完成第25話之後至第41話之間（第29話除外）
發生地點：ダグオン之房間
勝利條件：敵全滅

### BATTLE 1

**出擊機體**

自軍：ガンキッド
敵軍：ライアン


■原來在宇宙之中仍有炎的同伴。

### BATTLE 2

**出擊機體**

自軍：ガンキッド　ライアン
敵軍：ハイ・ガニメデ×4


■拉安的另一個形態——獅王劍。

在這SUB SCENARIO之中，瞬兵到《勇者指令》的房間之中，在那裏的炎向瞬兵透露其實在宇宙之中仍有他們的同伴存在的，只是他們一直也沒有來地球，這時瞬兵才知道原來炎他們仍有其他同伴的，這事使他非常驚訝！

而在宇宙之中的兩名同伴分別是宇宙劍士拉安（ライアン）及GUN KID（ガンキッド），在這兩場戰鬥之中，第一場其實是拉安和GUN KID的練習戰鬥，所以不用太過介懷，當然，負責控制GUN KID的玩者一定要戰勝拉安；而第二戰鬥便是真正的戰鬥。


■二人被敵人圍攻。

BATTLE 2是講述拉安和GUN KID快要到達地球和炎等人會合，不過，在中途他們遇上了敵人，所以在達地球之前他們要「熱身」一下。在這場戰鬥之中，他們要對付的敵人只是4部敵機，可以說是非常簡單，不過要小心，因為二人的武器仍未得到強化，所以應將應戰設定防禦，這是比較安全的做法。

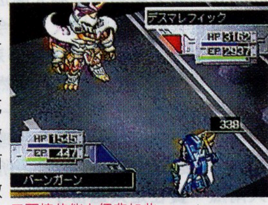

■敵人的攻擊不算太強勁。

## 第27話 終於也現身的絕望之影（現れし絶望の影）

勝利條件：破壞隊長機

**出擊機體**

自軍：バーンガーン　自選7機
敵軍：デスマレフィック（隊長機）
ガニメデII×6

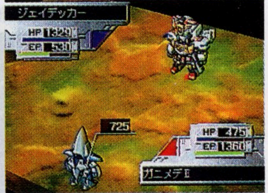

■西捷便是使洋變成基路狄的真凶。

就在瞬兵成功的將洋變回原狀之際，有一個黑影出現在バーンガーン之前，他便是GRAND DARK的最忠心的部下西捷（セルツ），在GRAND DARK復活之後，他便一直失去蹤影，原來他一直潛藏在洋的內心之中，使他變成基路狄，所以，一直以來眾人的敵人不是基路狄，而是這個陰險非常的西捷。

在這場戰鬥之中，最要注意的當然是初出場的西捷，他是一個相當難對付的敵人，他既有高的攻擊力，而防禦力和回避能力亦相當高，這人物可以說是相當的全面，要對付他非要花一點時間不可，不過，在這裏還有其他的敵機，所以在這裏筆者建議大家將人手分成兩份，一半（比較弱的勇者）用來對付那6部敵機，而最精銳的4名勇者便全力對付西捷，這才是上上之策。除此之外，在這裏亦要小心回復道具的運用，因為要擊倒西捷是要花上一段時間的，所以對於回復道具不多的玩者而言，這絕對是一場硬仗。

■西捷的能力絕非如此……


■最後關頭嘉娜（カルラ）救走了西捷。


■其餘的ガニメデII實在是非常弱的機體。

## 第26話 人工島之戰！（人工島での決戦！）

### BATTLE 1

勝利條件：破壞隊長機

**出擊機體**

自軍：バーンガーン　自選7機
敵軍：ダークギルディオン（隊長機）ガニメデ×6


■愛美和菜菜子慘被變成敵人。

在中間實在加插了太多的旁枝故事了，不過，這話是絕對的承接之前的第25話，大家還記得在第25話被敵人捉去了的愛美和菜菜子嗎？他們仍是在敵人手中的，而在這話之中，她們便成為了瞬兵等人的作戰障礙，因為和之前瞬兵的父母一樣，她們會被變成敵人，所以，在這戰之中，玩者在攻擊之時要特別小心。

戰鬥開始，玩者要記着愛美和菜菜子的位置，又或者索性專攻黑暗基狄奧，這兩種方法也可以比較安全的完成戰鬥。不過，筆者則建議玩者採用後者的方法，因為在戰鬥之中，圖版是會移動的，所以很易會忘記她倆的位置，而且黑暗基狄奧本身也不是一易對付的機體，所以，專心對付他是有百利而無一害的。

### BATTLE 2

勝利條件：破壞隊長機

**出擊機體**

自軍：バーンガーン　自選7機
敵軍：ダークギルディオン（隊長機）ガニメデ×4


■GUARD WING將二人救出。

當在BATTLE 1之中將黑暗基狄奧擊倒之後，便會進入BATTLE 2，在這裏，基路狄本來再以愛美和菜菜子二人來威脅瞬兵等人，不過，《太陽之勇者》之中第4名先鋒戰隊成員及時趕到，將二人救出，使瞬兵等能安心作戰，不過，由於趕到的GUARD WING（ガードウイング）載了二人，所以不能作戰，他會先離開戰場。

由於要救出洋的強大決心，使バーンガーン再次得到新的力量，因此在這話開始，バーンガーン會多了一招新的攻擊，那便是バーンガーン最強的必殺技「DRAGON BREAK」。而由於愛美和菜菜子已被救出，所以大家可以安心的將所有敵人消滅。


■洋終於也回復正常了……

## SUB SCENARIO 22 莎莉的兼職物語（サリーのアルバイト物語）

出現條件：完成第27話之後至第28話之間
發生地點：ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ之房間
勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：バーンガーン　轟龍　自選6機
敵軍：カスタムギア×6

這天，瞬兵又來到《勇者特急》的房間之中，不過，舞人不在這裏，只有莎莉一人，這時，莎莉想到街上逛逛，反正瞬兵閒來無事，所以便答應了，不過一問之下，原來莎莉的真正目的是想找些「兼職」……

■吓……又是找兼職？！

為了要找兼職，瞬兵便和莎莉到街上找找看，一路上，瞬兵問及莎莉曾做過些甚麼兼職，一聽之下，原來莎莉差不多任何行業也做過，真是令瞬兵嚇了一跳。而為了要有高一點的薪金，於是莎莉便到地盤找工作，不過，敵人就在這時出現，為了安全，莎莉便和工人們先到安全地方暫避，而瞬兵則留下和敵人作戰。


■莎莉似乎對行情非常熟悉呢！


■敵人在地盤出現！！

除了瞬兵之外，見到莎莉有危險的祖亦駕駛他的轟龍出擊。在這戰之中，敵人只有6敵機，所以是不難對付的，所以，又是升LEVEL的好機會了，玩者記着要將那些LEVEL低下的機體「搬出來」，好讓他們能夠追上其他同伴，而且在之後的戰鬥之中，他們也有機會出場戰鬥的，不要讓他們的LEVEL落後太多。


■終於也有出場機會的「急救先鋒號」。

## SUB SCENARIO 23 阻止大爆發！（大爆発を阻止せよ！）

出現條件：完成第27話之後至第29話之間
發生地點：ファイバード之房間
勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）　スーパーガーディオン　自選5機
敵軍：ソドム　ゴモラ



■健太正準備和勇太郎一同出外巡邏。

這次瞬兵到《太陽之勇者》的房間探訪，不過太郎不在，只有健太在那裏，原來健太打算和勇太郎前往巡邏，正好瞬兵來到，於是健太便邀請瞬兵一同前往，瞬兵當不會反對，於是，二人便和勇太郎一同出發開始巡邏工作。

在巡邏途中，火鳥發現三獸合體王的手下修羅和祖魯的行蹤，所以便上前查做明白，看到這情形的瞬兵當然不能由手旁觀，於是亦喚出バーンガーン出來，就是這樣，戰鬥便要開始了。在這戰之中，勇者們要對付的只是兩部機械，所以十會太難應付的，反而要注意的是在戰鬥之中的「屬性」問題，因為對手的弱點分別是打系攻擊和刃攻擊，所以大家應先選擇一些有刀劍攻擊的勇者，尤其是使用刀劍來發出必殺技的勇者。



■原來在修羅等人的機上是有炸彈的。

最後，經過一番的努力，終於也將二人打倒，而且將他們下的炸彈拆除，解除了城市的大危機。



■終能及時解救城市的危機。

■火炎劍，烈火燃燒～～！

## SUB SCENARIO 24 爆笑・機械人相聲！！（爆笑・ロボット漫才！！）

出現條件：完成第28話之後至第29話之間
發生地點：マイトガイン之房間
勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　神王斯柏里昂（ゴッドシルバリオン）　バトルボンバー　自選5機
敵軍：ホーンガイスト　アーマーガイスト



■機械人也會相聲？！

這次瞬兵又來到《勇者特急》的房間，這次在房中的人是濱田，濱田會問瞬兵和他一起去看一些事情之時，記着要擇第一項（即是答應），當瞬兵跟着濱田到達預定點之時，原來這裏正進行表演，演出的正是斯柏里昂和ボトルボンバー，他倆表演的是相聲，正當他的説得起之時，敵人竟然前來「插咀」，當然，這情況最終一定是「初則口角，繼而動武」，結果，他們又大打出手……



■瞬兵（玩者）對他的相聲感受如何呢？



■敵人竟然連相聲也來挑戰

這可以説是一場無謂的戰鬥，而雙方的實力實在相差太遠了，勇者方面有8部機械人，而敵方只得2機而已，所以以多斯少實在是非常易打的戰鬥，而最好的方法便是以一些強的機械人來削去敵人的HP，之後讓LEVEL低的勇者取經驗值。



■是升LEVEL的好時機了！

在戰鬥之後，瞬兵會有機會和バトルボンバー談話，在這裏，瞬兵要表示對他們相聲的意見，雖然不會對故事有極之大的影響，不過，還是選擇第2個答案讓他們開心一下吧！

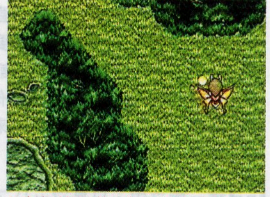
## 第28話　菜菜子

勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　泰丹X（ダ・ガーンX）　自選6機
敵軍：モーリエ（隊長機）　ガニメデII × 6

當日基路狄將菜菜子和愛美囚禁的地方便是宇宙開發業團的地方，而原來菜菜子的兄長亦是因為這個集團的計劃而在宇宙之中失去音訊的，菜菜子因為太過衝動，所以她竟然想怪責洋，然而，在這事情上，洋也是一個受害者；而另一方面，《傳説之勇者》之中的歹角「碧姬」（ピンキー）正在追趕一個生命體……


■究竟碧姬追着的生命體是甚麼呢？

鏡頭一轉，來到森林之中，悶悶不樂的菜菜子來到森林之中，突然，一名女孩子衝出來，菜菜子發現這女孩子竟然是自己？！驚魂未定，碧姬已經追趕而至。原來另一個菜菜子便是那個光球的生命體，當碧姬將真正的菜菜子打暈之後，那生命體又變成碧姬的模樣……



■為何會有兩個菜菜子的……

在這場戰鬥之中，勇者們是有着絕對的地利上優勢，因為全部的敵人也集中在中間部份，而勇者們則是在版圖外圍的3個不同位置，將敵人重重圍着，而且只要消滅碧姬便可以完成戰鬥，所以這場戰鬥是非常輕易可以完成。當然，面對這樣的敵人，又是升LEVEL的時候了！



■這個叫露娜（ルナ）的人是誰呢？（←日後自有分揭曉）



■碧姬的攻擊亦不外如事。

## 第29話 有勇氣之人（勇気ある者）

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーン
敵軍：デスマレフィック



■今天バーン又要測試了……

這天，バーン又要進行測試，不過，這次和上一次的是不同的，因為這次是要將愛美的資料輸入バーン之中，所以，瞬兵便只好留下バーン……而另一方面，西捷在潛伏在洋體內的時間之內，已經查出聖勇者的秘密，他明白到バーン的能量之源是聖勇者（瞬兵）的「勇氣」，為了驗証這事情，西捷決定將瞬兵擄走，最後，西捷成功的將瞬兵擄走……

當バーン知道瞬兵被擄的消息之後，便趕往營救，然而，因為失去了瞬兵的支援，所以不能合體變成バーンガーン，所以這一戰是絕對沒有勝望的，大家可以「眼白白」看着バーン被西捷倒。

### BATTLE 2　勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　自選7機
敵軍：デスマレフィック（隊長機）　ガニメデII × 6

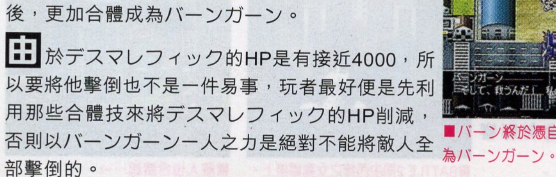


■バーン想起了瞬兵的重要説話。

當バーン被擊倒之後，バーン亦明白到沒有了瞬兵的勇氣，他是沒有可能戰鬥的，不過，在バーン的腦中突然閃過瞬兵和他説的一番話，其實，瞬兵一直以來也是將バーン當是朋友的看待，而且，瞬兵相信バーン既然是勇者，他亦必定有一顆神聖的心，而且亦會有屬於自己的「勇氣」……想到這裏，在バーン的內心之中突然湧起了無比的鬥志，而且亦湧現出自己的「勇氣」，最後，更加合體成為バーンガーン。


■バーン終於憑自己的力量變身成為バーンガーン。

由於デスマレフィック的HP是有接近4000，所以要將他擊倒也不是一件易事，玩者最好便是先利用那些合體技來將デスマレフィック的HP削減，否則以バーンガーン一人之力是絕對不能將敵人全部擊倒的。

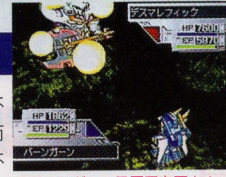


## 第30話 希望之翼

**BATTLE 1** 勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：バーンガーン
敵軍：デスマレフィック（隊長機） バンダー星人×8



■バーンガーン又要再次死亡！

在上一戰之中，バーンガーン雖然得到勝利，不過，原來他擊倒的只是デスマレフィック的影子而已，而且，セルツ更將バーンガーン傳送到一個不知名的地方繼續戰鬥……

在BATTLE 1之中，バーンガーン的戰鬥基本上是完全沒有意義的，因為在裏的敵人差不多全是之前出現過的「鬼船」(バンダー星人)，不過，這些只是配角而已，真正的敵人當然是デスマレフィック，這次的デスマレフィック依然是那麼厲害，所以バーンガーン是完全沒有反擊的餘地，換而言之，這一仗又是一場「必死之戰」。

**BATTLE 2** 勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：マッハスペリオン
敵軍：デスマレフィック



■坂下洋及時趕到。

■鳳凰合體，マッハスペリオン！

當在BATTLE 1之中戰敗之後，バーンガーン正處於之危險的境地，就在千鈞一髮之際，一陣子的攻擊從天而降，將所有的バンダー星人也打倒了，原來則才發出攻擊的人不是誰人，而是坂下洋，他和另一個勇者來到，他便是之前被黑暗力量控制着的基狄奧，回復正常之後，他變回原來的身份——スペリオン！

經過合體身之後，スペリオン變身成為マッハスペリオン，而這一戰便是由他代替バーンガーン出戰，以マッハスペリオン的實力，要戰勝デスマレフィック的確不是一件難事，不過，為了安全起見，最好也是以防禦來應戰。

## 第31話 神聖的歌聲（聖なる歌声）

**BATTLE 1** 勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：マッハスペリオン 自選7機
敵軍：ホーマー フテダー ネレイドII×8



■對於洋的音樂會，菜菜子感到非常為難。

由於坂下洋安全回來，在學校之中的眾人為他開了一個音樂會，然而，對菜菜子而言，All下洋是一個「不可原諒」的人，所以菜菜子一直在天台之上，沒有前去音樂會會場……除了菜菜子之外，亦有人認為這個音樂會是非常的討厭，那些便是敵人了，當他們聽到音樂之後，覺得渾身不自在，所以決定要破壞音樂會。

由於瞬兵的バーン未修理好，所以便由洋和スペリオン出動對付敵人。

這一戰的目標是要將所有的敵人消滅，不過，其中最難應付的是兩部合了體的ガイスト，至於其他的ネレイドII，只是回避能力比較高而已。

**BATTLE 2** 勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：マッハスペリオン
敵軍：カリスト（隊長機） ネレイドII×6

當玩者在BATTLE 1之中將所有的敵消滅之後，BATTLE 2便會立刻開，而這次的戰鬥其實有非常深遠的意義的，大家還記得在早前洋及スペリオン被黑暗力量控制的期間，他們可以說是戰友，不過，現在於嘉娜心中，洋就是一個背叛者，所以，嘉娜對洋是極之憎恨的。

由場戰鬥的真正目標只有一個，便是嘉娜的カリスト，至於其他的ネレイドII則只是一般的貨色，然而因為有比較高的經驗值，所以亦有一殺的意義，而玩者用不用洋來解決嘉娜，對故事是不會有影響的。



■BATTLE 2則由西捷之女嘉娜接上。

■敵人也合體起……

## 第32話 恐怖的洗腦病毒（恐怖の洗脳ウイルス）

勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：マッハスペリオン 泰丹X（ダ・ガーンX） 自選6機
敵軍：ソドム（隊長機） ゴモラ



■這次積高博士竟然製造出腦病毒！

不得了！因為積高士這次真是製造出一種極之厲害的武器出來，這種東西便是可以侵蝕人類腦細胞的細菌，然而，由於之前試過太多次的失敗，修羅對積高博士似乎不是太過信任的。

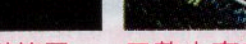
……大醜聞啊！原來高杉史是怕打針的，事源在這話之中，本來是史的學校為學生打針的日子可是他竟然因為怕而走了出來，最後，光為了要找他走了出來，於是……而在街上，美子醫生遇上了修羅，為了逃避美子醫生，修羅又碰上了瞬兵和洋，雖然不知是甚麼事情，不過修羅等人做得出的亦絕對不會是好事，於是眾人便一同追上去看個究竟，當然，戰鬥便會因此而起，敵人方面，除了修羅之外，祖魯亦加入戰團。



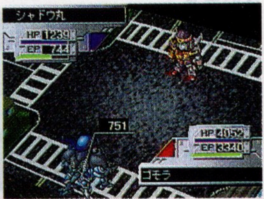
■身為傳說之勇者隊隊長的星史竟然怕打針……

在這戰之中，玩者以8機對2機，這場戰鬥是絕對「化算」的，不過，要小心不要認錯由修羅駕駛的ソドム，否則一殺死他便會立刻過版。





■這次積高博士的計劃又被勇者們破壞了。



■敵人有着非常高的HP和防禦能力。

## 第33話 勇氣與希望

**BATTLE 1** 勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：マッハスペリオン
敵軍：カリスト



■嘉娜此來的目的是要為西捷報仇？！

故事一開始，便是說All下洋和嘉娜的對話，為了洋回復正常的事，嘉娜一直也耿耿於懷，所以這一次她來這裏的目的是要向洋討回之前的「債」，不過，對於All下洋而言，之前那個「基路狄」的事也不是自願的，所以他根本不手負任何的責任，然而，其實嘉娜此來的最終目的是要為其父西捷討回一戰之仇。

在這一戰之中，只是マッハスペリオン對カリスト的單打獨鬥，雙方是完全不會有任何的支援，所以一切只是看玩者如何選擇攻擊的次序，首先，在這戰之中玩者絕對不能採取反擊的作戰方法，因為這樣會給カリスト打個正着，這是最不智的做法，而防禦便是最好的方法，而且玩者要小心的使用回復道具，事關在遊戲之中能夠取得的CP(金錢)實在不多，如果胡亂使用道具的話一定會導致日後資金不足。



■嘉娜的攻擊非常厲害。

■嘉娜竟然不是西捷的女兒……

最後，在戰鬥之後，坂下洋向嘉娜說出一個重大的秘密，這事情實在是嘉娜無法接受的，到底這是甚麼事呢？而唯一可肯定的是嘉娜並非西捷的女兒……



■嘉娜始終不能接受現實。

# 第33話 勇氣與希望

## BATTLE 2　勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

| | | |
|---|---|---|
| 自軍：バーンガーン | マッハスペリオン | 自選6機 |
| 敵軍：カリスト（隊長機） | ネレイドII×6 | |

**在**完成和嘉娜的戰鬥之後，在基地之中又傳來警號，原來敵人又再次出現了，所以眾人又要準備出發了，然而，瞬兵的バーン仍未修理采當，所以應該是未能出擊的，不過，愛美竟然說：「全員出擊！」原來バーン剛好趕及修理完成，所以這次瞬也可以出擊了！

■「全員出擊！」……莫非バーン己經……

**而**在海濱DOME之外，嘉娜正率領部隊進行強烈的攻擊，她的目標然是聖勇者之一的坂下洋。既已作好準備，各勇者便衝出海濱DOME之外與敵人一決雌雄。而因為在這戰之中バーンガーン已經可以出動，所以，マッハスペリオン便可以使用二人的合體技。



■坂下洋欲言又止，究竟所為何事？

■這合體技實在威力驚人！！



■憤怒和絕望使嘉娜的力量增強……

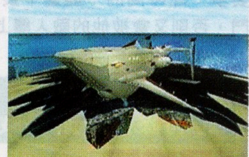
**這**話的目的完全是為了要保護海濱DOME和基地，然而，敵人是將體育館重重的包圍着，要使戰鬥變得簡單一點，便可以全力進攻カリスト，以達成擊倒隊長機的目的，不過，這未免太浪費了，因為其他的敵人也有相當高的經驗值……玩者大可以讓其他的勇者為自己的LEVEL努力一下。

## BATTLE 3　勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

| | | |
|---|---|---|
| 自軍：グレートバーンガーン | スペリオン | 自選6機 |
| 敵軍：カリスト（隊長機） | ネレイドII×6 | |

**在**BATTLE 2之中雖然能將所有的敵人也消滅，不過，在心中充滿了憤怒和絕望的嘉娜變得非常厲害，而且她更加喚出更多的敵人出來，不過，現在任憑她如何攻擊，海濱DOME也不會害怕了，因為在體育館之下原來另有乾坤，愛美等人也早料到會有這一天的來臨，所以在體育館之下早已建造了一個非常巨大的基地出來，而且這個基地是可以自由行動的，這個極像鯨魚的基地的名字便是「無比敵」！


■這便是一直潛藏在體育館下的「無比敵」。

**雖**然有了無比敵，不過仍是不能令嘉娜受到任何傷害，所以愛美決定要使用最後的方法，便是發動「G系統」，發動之後，バーンガーン和マッハスペリオン便可以合體成為威力強大的グレートバーンガーン，在合體之後，マッハスペリオン便會變回スペリオン。


■友情合體！グレートバーンガーン！！

■這是グレートバーンガーン暫時最強的必殺技。

**當**合體成功之後，戰鬥便正式開始，這一戰和之前的一樣，是由嘉娜帶領着6部的ネレイドII攻擊勇者，不過有了グレートバーンガーン的戰鬥力，要對付嘉娜是不難的，然而由於這機的武器未經強化，所以不要太過拼搏，以免發生危險。



■原來嘉娜本身也是「聖勇者」。

# 第34話 勇者的假期（勇者の休日）

## 勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：超級超能加爾（グレートマイトガイン）

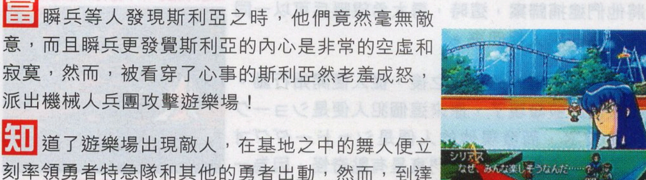
敵軍：エンブリオ（隊長機）カスタムギア×6

**在**多場的戰鬥之後，各人其實也非常的疲倦，這天，勇太和瞬兵、坂下洋便到遊樂場遊玩一下，不過，在他們身後出現的人竟然是斯利亞，這是他們始料所不及的，不過，對於斯利亞而言，遊樂場這地方真是非常陌生，因為他從來也沒有到過這種的地方，而且遊樂場之中人們的愉快面孔是他從也沒有看見過的。



■這天勇太和瞬兵等到遊樂場遊玩。

**當**瞬兵等人發現斯利亞之時，他們竟然毫無敵意，而且瞬兵更發覺斯利亞的內心是非常的空虛和寂寞，然而，被看穿了心事的斯利亞然老羞成怒，派出機械人兵團攻擊遊樂場！


■看到人們如此快樂，斯利亞覺得非常奇怪。

**知**道了遊樂場出現敵人，在基地之中的舞人便立刻率領勇者特急隊和其他的勇者出動，然而，到達之時遊樂場已被破壞，而眾人唯一可以做的便是將敵人打敗。在這戰之中，敵人雖然不難對付，不過，因為受到地形的限制（那些被破壞的遊樂場設施），所以行動是有點兒的不便，這是玩者取要注意的。

**在**這話完結之後，勇者警察隊會有新的成員GUNMAX加入。



■小心遊樂場設施阻礙行動。



■遊樂場已經被斯利亞破壞。

# 第35話 阻止大逃獄！（大脱走を阻止せよ！）

## 勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

| | | | |
|---|---|---|---|
| 自軍：ジェイデッカー | 自選7機 | | |
| 敵軍：デスマグネ | ショーグンロボ | ブッチョ | チーフテン×4 |

**逃**獄！？當然是和警方有關的事情，所以這話之中負責出擊的首選是勇者警察隊了！事發的地點是在現時最高設防的水上監獄，能夠在這地方逃出來的絕非一般人，所以冴島總監便通知無比敵上的人員，希望他們能派出支援。



■「不得了！有人要逃獄啊！」

**由**於在上一話完結之後有一名新的成員加入，所以勇者警察隊的實力是加強了不少的，尤其是在武器方面，因為有了GUNMAX的加入，使J-DECKER能夠使出新的武器「MAX CANNON」，這可以說是J-DECKER最強的武器了！在這話之中要對付3名BOSS級的敵人的情況下，這是非常實用的武器呢！另一方面，為了要對付這樣有份量的敵人，玩者最好可以多一點利用合體攻擊，這是削去敵方主要機體HP的最好方法。



■原來那監獄是最重設防的監獄！



■一般的攻擊是不足為懼的。

**此**外，在敵方之中有一個非常大的弱點，便是一些敵方人物，例如是ショーグンロボ便是只有1格的攻擊範圍，所以，大家應該懂得如何對付他們了……！



■MAX CANNON的力量是非常驚人的！

## SUB SCENARIO 25 忍者

**出現條件：完成第35話至第41話之間**
**發生地點：ジェイデッカー之房間**
**勝利條件：敵全滅**

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　シャドーダグオン　シャドー丸 カゲロウ
敵軍：ショーグンロボ

這天，瞬兵到《勇者警察》的房間之中探訪，剛巧勇太和影丸也在這裏，在言談之中，勇太對影丸的行事作風顯得非常不滿，因為他往往會自作主張，就好像在之前的水上監獄逃獄事件之中，原來有一些囚犯是仍未捉回監獄的，不過，影丸直到現在也未將他們逮捕歸案，這時，勇太希望瞬兵可以一同前往將那些犯人捉回來。


■原來逃事件中仍有人在逃的。

在瞬兵答應勇太的要求之後，從人便開始行動。而犯人已經被發現了，原來這個犯人便是ショーグン・ミフネ，而發現他的人便是シャドーダグオン，不過，這裏發生的戰鬥真是有點奇怪，因為一個是武士打扮的機械人，其餘的也是忍者機械人，真是極之像古代的劇集（日本稱之為時代劇）一樣，不過，不論如何，敵人也只有一人，以4人之力是絕對可以取勝的。


■吓？全部也是忍者，莫非是時代劇？！

而最安全的對敵方法便是採用遠距離的攻擊，因為ショーグン・ミフネ的機械人只有一格的攻擊範圍，所以只要採取離攻，便可以輕取勝。


■切勿和敵人硬拚！


■忍丸和龍非常投緣呢！(可能大家也是忍者吧！)

## 第36話 機械都市SOS！

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

#### 出擊機體

自軍：バーンガーン　デュークファイヤー
敵軍：シーフテン×5


■故事的發生地點便是這巨大的研究都市。

這裏的故事是講述有一天勇太和洋到巨大的研究都市2010調查，因為這裏有可能是敵人的一個根據地，可是，敵人似乎是早有準備了，因為在二人背後出現了支配這個都市的人——VICTIM(ビクティム)！

就在這個時候，在洋等人前出現了敵人，所以他們便立刻喚出J-DECKER和スペリオン出動，可是，在外出的出入口已被封着，瞬兵等不能進入協助，唯有先對付在這裏的守衛，再入內協助勇太等人作戰。

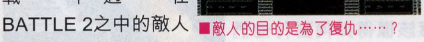
在這BATTLE 1之中，會有從英國來新的成員加入，他便是勇者警察隊的新成員「DUKE FIRE」。說真的一句，DUKE FIRE實在是非常強，所以在這裏的戰鬥之中他根本不會得到太大的得益，還是速戰速決，快一點往協助前面的同伴吧！

### BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

#### 出擊機體

自軍：バーンガーン　マッハスペリオン　ジェイデッカー　デュークファイヤー　自選4機
敵軍：チーフテン　アビスガード×6

當バーンガーン及DUKE FIRE完成了BATTLE 1之後，便會進入BATTLE 2之中協助J-DECKER等作戰，不過，在BATTLE 2之中的敵人實力比之前的更弱，所以只要依一般般的打法便可以順利通過。亦因為這個理由，玩者可以派出那些LEVEL大大落後的機體出擊，起碼也可以得到多一些的經驗值。



■敵人的目的是為了復仇……？


■新同伴騎士刑事DUKE出場。

## 第37話 BIG MOTHER（ビッグマザー）

### BATTLE 1
**勝利條件：敵全滅**

#### 出擊機體

自軍：ジェイデッカー　スーパービルドタイガー　自選6機
敵軍：チーフテン×4


■BATTLE 1中的敵人實力低微。


■這人便是幕後的黑手……

這故事發展方面……其實在BATTLE 1之中，是沒甚麼故事可言，玩者只要將面前的所有敵人消滅便可以完成了，不過，記着要派低LEVEL的勇者出擊，升升LEVEL也是一件好事呢！

### BATTLE 2
**勝利條件：破壞隊長機**

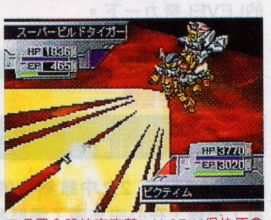
#### 出擊機體

自軍：ジェイデッカー　スーパービルドタイガー　自選6機
敵軍：ビクティム（隊長機）　チーフテン×5

BATTLE 2之中，眾人所面對的敵人將會變得相當強，因為他是敵人特別製造的超AI機械人，所以實力是相當的不俗，不過，在開始之前，一個綠髮的男子和西捷一同出現，這個人便是這次事件的黑手，他的真正目的是要向勇者警察報仇，而且他亦要令「沉睡」的母親甦醒過來……

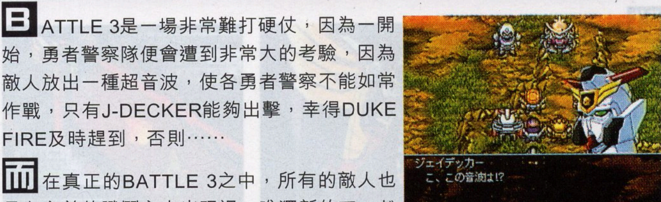

■眾人面前的敵人也是超AI機械人。

而BATTLE 2的戰鬥和之前的一樣是一面倒的，雖然敵方有了超AI機械人「VICTIM」，不過，雙拳難敵四手，其他的敵人也是一般的貨色，所以不足為懼，大顆兒只要全力對付VICTIM便可以了！不過，VICTIM終歸也是一部非常強勁的機體，玩者應多使用合體技來對付他，因為以一般的攻擊而言，要將他打倒是要多一點時間的，盡量不要和他作太長的戰鬥，否則又會被他的敵人纏上。


■多用合體技來攻擊，VICTIM很快便會「歸西」

### BATTLE 3
**勝利條件：敵全滅**

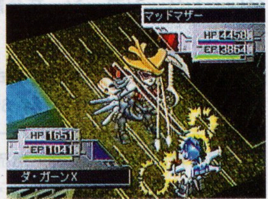
#### 出擊機體


自軍：自選8機
敵軍：マッドマザー　ビクティム　チーフテン×6

BATTLE 3是一場非常難打硬仗，因為一開始，勇者警察隊便會遭到非常大的考驗，因為敵人放出一種超音波，使各勇者警察不能如常作戰，只有J-DECKER能夠出擊，幸得DUKE FIRE及時趕到，否則……

■受到敵人的超音波攻擊，其他的勇者警察也不能出擊！

而在真正的BATTLE 3之中，所有的敵人也是在之前的戰鬥之中出現過，唯獨新的マッドマザー是初次出場，不過，這機械人的戰鬥力是絕對不能輕視的，因為擁有5260HP的マッドマザー的攻擊力是遠比一般的敵人高為高，而且其防禦力亦是超一流的，所以在對付他的時候要非常小心，因為在攻擊之後被他反擊的時候，受到的傷害往往可以「致命」！


■マッドマザー的攻擊非常猛烈！

## 第38話冰結都市

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：バーンガーン　ファイヤーダグオン　スーパーライナーダグオン　シャドーダグオン　サンダーダグオン　自選3機
敵軍：ザゴス星人×7

BATTLE 1其實是一場非常平淡的戰鬥，因為故事一開始，勇者指令隊的成員和瞬兵發現了非常多的ザゴス星人出現，所以他們決要將他們全部消滅，而且，他們懷疑ザグス星人要將地球變成自己的巢，所以更加不能讓他們的計劃成功！



■原來露娜是宇宙警察的成員之一。

在這BATTLE 1之中，敵人只有7隻ザゴス星人，所以是之易對付的，所以不用太花時間在這場戰鬥之上，反而要留心下一場戰鬥，當然，消滅ザゴス星人是一件非常易的事，不過，要好好的讓自軍的成員升升LEVEL，為下一場戰鬥做好準備。

### BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：パワーダグオン　自選7機
敵軍：ワルガイア・ヒドー　ホーンガイスト　サンダーガイスト　プテラガイスト　アーマーガイスト

如果大家記憶力好的話，在「菜菜子」一話之中，曾有一名神秘的女子出現過，她的名字是露娜，原來，她和炎等人一樣，是宇宙警察的成員之一，他這次來到地球的目的是要阻止ワルガイア三兄弟中的三弟ヒドー的陰謀，而依大家的估計，已死的ワルガイア三兄弟的復活是因為グランダーク的原故。

另一方面，在地球各地突然發生下雪的現像，這絕對是人工造成的，所以愛美便命令各人出動調查。原來，這次又是ガイスト所做的好事，不過，在敵人之前，突然出現一名新的戰士……其實他便是炎，而這新的機體便是露娜由宇宙帶來給炎的新機體，這合體的名字便是「パワーダグオン」。

在BATTLE 2的戰鬥之中，玩者面對最強的敵人便是ワルガイア·ヒドー，雖然他只有3860HP，不過，其攻擊力是相當的高，所以如果較弱的機體遇上他的話，真是非常危險。

## 第39話 火山島，危機一髮！

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）　自選7機
敵軍：ソドム　ゴモラ



■積高這次想利用火山使地球陷入黑暗之中……

上一話玩完冰，這話竟然玩火……這之又輪到積高博士山動了，他向三獸合體魔王獻計，他要令到一直在地球上沉睡的火山一起的爆發，只要做到這點，地球便會陷入一片黑暗之中。為了要達到這個目標，祖魯和修羅便將一個引發裝置放在火山之上，這個裝置實際上是……

另一方面，在勇者警察隊中有重要事情發生，其實那部DUKE FIRE是可以和J-DECKER會體成為FIRE J-DECKER的，不過，由於勇太在使用J-DECKER時所做的事，使J-DECKER的系統變成「非完整」，所以，和DUKE FIRE合體之時，極有可能會失敗，導致破壞，至於使用與否，則要由勇太決定了(實際上是可以使用的了！)

在BATTLE 1之中，敵人只有ソダム和ゴモラ，之前大家已「領教」過了，所以不難應付的。

### BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：武裝合體火鳥號（武裝ファイバード）　自選7機
敵軍：ダイノガイスト　プテダー　ホーマー　フェニックス星人

雖然在BATTLE 1之中勇者們將敵人消滅，不過又來了新的敵人，使形勢更加不利，這人是ガイスト的頭目之一，他亦是之前4部恐龍ガイスト的首領，而在這戰之中，勇者們除了要對付這新的敵人ダイノガイスト之外，亦要對付其餘的合體ガイスト。

其實剛才在BATTLE 1之中，祖魯等人放在火山口的是一個外星人的蛋，這是一個フェニックス星人的蛋，終於，這蛋也孵化了，這亦是戰鬥之中要對付的敵人之一……



■合體成功率只有0.002％……

## 第40話出現！魔鬼塔

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：終極旋風火鳥號（グレートファイバード）　自選7機
敵軍：ソドム　ゴモラ

在上一話之中失敗了之後，三獸合體魔王終於也要使用最後的手段了，那便是能夠集合宇宙所有負極能量的「魔鬼塔」。為了要能將三獸合體魔王的計劃破壞，火鳥號終於也和雷鳥戰機會體成為威力強大的「終極旋風火鳥號」。



■三獸合體魔王終於也利用最後的「魔鬼塔」！

在BATTLE 1之中，敵人只有ソドム和ゴオラ，所以是不難對付的，然而，敵人的能力不足不代表這場戰鬥會非常易，因為這裏是一個非常荒無的地方，而在這種地方之上，所有在地上行走的機體也會變得非常慢，甚至是只能行一步，所以在這裏記着要盡量派出有飛行能力的勇者出擊。

### BATTLE 2　勝利條件：破壞隊長機

**出擊機體**

自軍：終極旋風火鳥號（グレートファイバード）　自選7機
敵軍：デスメレフィック（隊長機）　ハイ・ガニメデ×6

在ソドム和ゴモラ被擊倒之後，火鳥號正要將魔鬼塔消滅之時，西捷竟然在魔鬼塔之前出現，原來他的目標也是這座魔鬼塔，所以他是不會給火鳥號將它毀滅的，於是，大戰大一觸即發。

在這一戰之中，玩者要理的敵人其實不多，最主要的亦只是セルツ的デスマレフィック，所以亦不會太過難應付的，然而，這戰和上一戰一樣是一場對地上行動勇者非常不利的戰鬥，如果大家不想出動太多飛行機體的話，大可以試試使用忍者出動，因為他們有着比較優秀的移動速度。



■西捷的目標竟然是「魔鬼塔」！

## 第41話 負極之風暴（·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ）

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：加安（ガ・オーン）　自選7機
敵軍：ソドム　ゴモラ

一天，從櫻小路 螢的口中，星史知道了可能有一個勇者是藏在一個被雪覆蓋的地方之中，原來，這個勇者便是傳説之勇者隊之中的最後一個勇者——加安，他的所在地便是在魔鬼塔所在的基歷馬札羅高地之上，雖然這未必是正確的，不過，也是值得一試的，所以星使等人便出發前往基歷馬札羅高地。



■星史果然找到了加安！

星史等人在基歷馬札羅高地果然找到了加安，而由於他們非常接近魔鬼塔，於是星史便和加安先行進攻魔鬼塔……而在魔鬼塔那裏守衛着的只有祖魯和修羅，所以這場戰鬥是非常易打的。最後，又是一句，要小心在雪地上的行動啊！

### BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

**出擊機體**

自軍：終極旋風火鳥號（グレートファイバード）　加安（ガ・オーン）　自選6機
敵軍：三獸合體魔王（ドライアス）　ソドム　ゴモラ

輕易地將祖魯和修羅打倒之後，真正的敵人便會出現，他當然就是三獸合體魔王！而且，在黑暗力量的支援之下，三獸合體魔王更為已經失去了戰鬥力的祖魯和修羅補充力量！而和三獸合體魔王的戰鬥到了這裏也算是來到最後了……

在這場戰鬥之中，玩者要對付的除了是三獸合體魔王之外，祖魯和修羅亦會為大家帶來不少的麻煩，所以應先將他們消滅，到了最後才對付三獸合體魔王，不過，由於三獸合體魔王的戰鬥力非常強大，因此在戰鬥之時最好將他和其餘二機分開，否則便會令戰鬥變得更加一發不可收拾。



■三獸合體魔王終於也親自出馬了！

## 第42話 為了重要的人（大切な人のために）

**BATTLE 1　勝利條件：敵全滅**

**出擊機體**

自軍：ウインガル・シー　人馬兵プロマキス
敵軍：ガリアン

因為加安的魯莽攻擊，使瞬兵再一次的被捲進時間的旋渦之中，而且由於這個旋渦不是太過穩定，所以眾人也不能追蹤到瞬兵的去向……原來這次瞬兵被時間的旋渦送到一個名叫亞斯度（アースト）的惑星之上，而且瞬兵更被一名ハイ・シャルタット叫的人救了……

■瞬兵當然是站在正義的一方。



■加利安是有着絕對的優勢。

原來這個ハイ・シャルタット是征服王マーダル的手下，這個人其實是一個壞人，他為了要征服這個國家，在12年前將本來的王殺死，而且將王妃菲莉亞困在石板之中……這便是《機甲界》的故事背景了。

在BATTLE 1之中，不知就裏的瞬兵竟然協助マーダル攻擊在12年前大難不死的王子ジョルディ王子……

**BATTLE 2　勝利條件：敵全滅**

**出擊機體**

自軍：ガリアン　人馬兵プロマキス×3　人馬兵プロマキス（瞬兵）
敵軍：ウインガル・シー　人馬兵プロマキス×2　飛甲兵ウインガル×2　重射兵モノコット×2

在BTTLE 1之中被打倒的加利安（ガリアン）其實是王子的機械人，當瞬兵知道了事實的真相之後，當然是棄暗投明，協助王子對抗マーダル，而且，マーダル的真正目的是要以黑暗的力量來控制這個世界，所以瞬兵更加不能座視不理……

在這一戰之中，大家會見到相同機種的對抗，因為在BATTLE 2之中，雙方也會有人馬兵出現，所以在實力上雙方是非常均等的……這只是大家的錯覺而已，因為就以同樣的人兵而言，ジョルディ王子一方的也是比較強的，所以這也是一場必勝之戰。

## 第43話 破除傳統的新勇者！（掟破りの新勇者！）

**勝利條件：破壞隊長機**

**出擊機體**

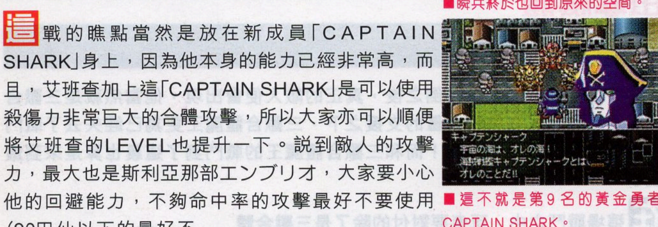
自軍：バーンガーン　マッハスペリオン　超級黃金勇者（ゲレートゴルドラン）
ファイヤージェイデッカー　キャプテンズァーク　自選3機
敵軍：インプリオ（隊長機）カスタムギア×6

大家還記得在之前曾經說過有關里贊多拉的事嗎？原來黃金勇者總共有9名的先前已經集齊了8位，而最後一名則由惡太在宇宙之中找尋，不過，一直以來也有他的音訊……至於瞬兵，本來是漂浮在時間的空間之中的，然而，當他的心聽到眾人的鼓勵之後，終於能回到原來的世界……

然而，這時候斯利亞的部隊又再出現，幸而，FIRE J-DECKER和超級黃金勇者也趕來助戰，再加上洋的マッハスペリオン，實力是相當足夠的了，不過，這時候一部機械人從天而降，他自稱是CAPTAIN SHARK，而且像是站在勇一方的，最後，連瞬兵也趕到，戰鬥又再次開始。

■瞬兵終於也回到原來的空間。

這戰的瞧點當然是放在新成員「CAPTAIN SHARK」身上，因為他本身的能力已經非常高，而且，艾班查加上這「CAPTAIN SHARK」是可以使用殺傷力非常巨大的合體攻擊，所以大家亦可以順便將艾班查的LEVEL也提升一下。說到敵人的攻擊力，最大也是斯利亞那部エンブリオ，大家要小心他的回避能力，不夠命中率的攻擊最好不要使用（90巴仙以下的最好不要使用）。



■這不就是第9名的黃金勇者CAPTAIN SHARK。

■嘩！勁呀！！

■好好的鍛練一下艾班查吧！

## SUB SCENARIO 26 騎士與勇者

**出現條件：完成第43話至第46話之間**
**發生地點：VARS司令室**
**勝利條件：敵全滅**

**BATTLE 1**

**出擊機體**

自軍：ガリアン
敵軍：ウインガル・シー

哈！真是不知道VARS的電腦有甚麼問題，每次當瞬兵經過時間旅行之後，在電腦之中總會有一些奇怪的資料，這次也不例外，當瞬兵到VARS司令室之時，廣美又有一些奇怪的資料給瞬兵看，瞬兵當然是會看了（選擇第1項）。原來這是瞬兵在亞斯度（アースト）的資料。

■ジョルディ是為了要取回母親而戰的。

BATTLE 1是ジョルディ和ハイ・シャルタット的單打獨鬥，因為機體的實力實在相差太遠了，所以在這裏的戰鬥是完全沒有危險的。而且在這裏的戰鬥是完全不會有任何「着數」的，所以大家喜歡怎樣打也可以的。吓！這場戰鬥豈不是變成了「無責任戰鬥」？！

**BATTLE 2　勝利條件：敵全滅**

**出擊機體**

自軍：ガリアン　人馬兵プロマキス
敵軍：飛甲兵ウインガル×2　人馬兵プロマキス×3

■人馬兵對人馬兵……

原來在ジョルディ和ハイ・シャルタット戰鬥的期間，敵軍已經開始攻擊村莊，所以ジョルディ便立刻趕回村莊之中作戰，這原來是敵人一早已經策劃好的陰謀，利用ハイ・シャルタット和ジョルディ作戰來拖延時間，這樣，敵人的部隊便有時間向村莊進襲。

不要以為以2對5是非常難打，其實這只是平手之戰，一切視乎玩者如何調兵，而最好的方法便是保持「2對1」的戰鬥狀態，這樣便可以穩操必勝。

## SUB SCENARIO 27 宇宙海賊 VS 宇宙海賊

**出現條件：完成第43話至第44話之間**
**發生地點：ゴルドラン之房間**
**勝利條件：敵全滅**

**出擊機體**

自軍：キャプテンシャーク
敵軍：ダイノガイスト　プテダー　ホーマー

當瞬兵到《黃金勇者》的房間之時，之中只有惡太一人而已，當惡太問及瞬兵到那裏有甚麼事的時候，瞬兵記着要選擇第1個（實際上是來聽聽惡太的事情……），這樣，惡太便會和瞬兵開始談話，在言談之中，說到同是自稱為宇宙海賊的ガイスト之時，依煞古船長（惡太）便非常憤怒，他立刻便出發往找ガイスト理論。（唉……真是衝動……）



■惡太……不！是依煞古船長才對……！

到達火山之後，二話不說，依煞古船長便和ガイスト等人大打出手，而敵人方面，只有ダイノガイスト和他的兩名手下，他們的戰鬥力雖然不是太差，不過，CAPTAIN SHARK的防禦能力也不是差的，所以就算被3機圍攻也不是問題的，再加上有回復道具的協助，這場戰鬥是不問題的。為了安全，一開始之時CAPTAIN SHARK便要上前封着敵方的出路，這樣只有一機能直接在1格範圍之內向CAPTAIN SHARK攻擊，這樣便可以使敵方的命中率下降了，因為其餘的敵人也是由正面攻擊的，命中率當然會比較差！



■吓！這不是夏羅古的歌……



■對於正面的攻擊，回避率當然是高。



■惡太真是自大………

# 第44話 地球人精神淨化計劃

## BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：ゲレートエクスカイザー　サンダーダグオン　自選6機
敵軍：ダイノガイスト　プテダー　ホーマー　ワルガイア・ヒドー

故事一開始，只見斯利亞一人在森林之中步行，而且自言自語，說的是一些非常消極的說話……而鏡頭一轉，在宇宙之上，有多個宇宙生命體一直在觀察着地球的情況，他們又在說着甚麼已經決了行動……

■斯利亞真是一個可憐的人……

而在地上，正邪雙方又開始戰鬥了，ガイスト和EX KAISER又再次在對恃着，而因為力量不足，EX KAISER呼喚的DRAGON JET終於也到來了，他們更合體成為超級EX KAISER，使戰鬥力大大提升。在這裏的敵人全是之前經常出現的ガイスト成員，戰鬥力方面大家也非常清楚的了，而最強的ダイニガイスト的HP然有5590之高，大家要小心一點。

## BATTLE 2　勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：バーンガーン　マッハスペリオン　宇宙劍士ライアン　サンダーダグオン　自選4機
敵軍：デスマレフィック（隊長機）　ハイ・ガニメデ（飛行型態）×6

天呀！原來那外星人以為斯利亞的想法便是地球人的心態，所以便決定要將地球所有的人類作一個「精神淨化」，這次的行動雖然不是由敵人所策動的，所以對他們來說也是一件好事……這事情實是由於新來的ダグオン成員宇宙劍士和GUN KIT告訴眾人的，所以眾人便立刻上宇宙阻止ハイジャス星人的行動。


■超級EX KAISER！！

然而，一到達宇宙，西捷又出現阻止眾勇者的行動，為了拯救全地球的人類，這場戰鬥是不能避免的。在宇宙之中作戰是和在地上的完全不同，首先是敵人方面，全是飛型的，所以回避能力非常強，所以盡可能也在他們的背部攻擊。至於那デスマレフィック，相信大家也知道如何應付的了。



■經過一番解釋，地球總算逃過一劫。

# 第45話 再會之時

## BATTLE 1　勝利條件：破壞隊長機

### 出擊機體

自軍：グレートバーンガーン超級泰丹GX（グレートダ・ガーンGX）　サンダーダフオン自選4機
敵軍：ワルガイア・ゲドー（隊長機）　プッチョ　モーリエ

遊戲一開始，便是一連串的變身，其中第1個的變身便是「超級泰丹GX」，為何他們要出動呢？原來宇宙罪犯來到了地球之上，所以身為宇宙警察的雷便和瞬兵、星史出動，果然，ワルガイア三兄弟中排行第2的ゲドー在3人面前出現，而且他更喚出之前オーボス軍的幹部出來作戰。



■在勇者們之前的正是·ミ·ミ·ミ三兄弟之中的·ミ·ミ。

這戰之中只可以出動7機，不過對的只有3人，理應可以非常順利的通過。而在這裏要讓新合體的超級泰丹GX好好的強化一下。在這裏唯一要小心的是ゲドー的攻擊，因為殺傷力非常強大呢！

## BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：グレートバーンガーン超級泰丹GX（グレートダ・ガーンGX）　サンダーダグオン七重變形體（セブンチェンジャー）
敵軍：シアン

這次的再會可真是一個惡夢，因為在版初七重變形體追着的原來是極惡的斯安（シアン），這個以飛碟型態出現的斯安是極之難對付的敵人，首先，其HP是達到5700的，而且攻擊力極之強，而勇者出擊的機體只有4部，真是形勢惡劣，如果要取勝的話，當然，要將應戰設定為防禦狀態，而且更要靠在手上的回復道具了。（主要是補充用來攻擊的EP）



■小心ゲドー強大的攻擊！

■斯安的攻擊簡直恐怖！！

# SUB SCENARIO 28 對決！歷多佳斯度（対決！レッドガイスト）

出現條件：完成第45話至第46話之間
發生地點：ダ・ガーン之房間
勝利條件：敵全滅

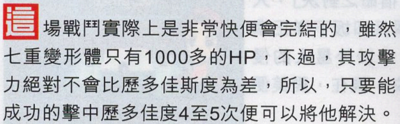
### 出擊機體

自軍：七重變形體（セブンチェンジャー）
敵軍：歷多佳斯度（レッドガイスト）



■瞬無奈地答：「我寂寞……」

這天，瞬兵到《傳說之勇者》的房間，勇者們和星史也不在這裏，剩下的只是恩查（ヤンチャー）一人，自視高的恩查竟然他不在這　的時間瞬兵是否非常寂寞，雖然不是很想，不過也要選擇第1個答案（即是表示寂寞），這樣恩查便會將他和歷多隆決戰的事說給瞬兵知道。

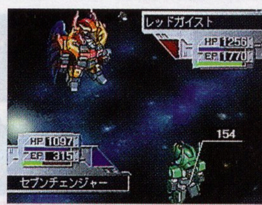


這場戰鬥實際上是非常快便會完結的，雖然七重變形體只有1000多的HP，不過，其攻擊力絕對不會比歷多佳斯度為差，所以，只要能成功的擊中歷多佳度4至5次便可以將他解決。



■其實歷多隆不是太強的！

不過，戰鬥利並不能為恩查帶來歡喜，因為在歷多佳斯度被擊倒之後，隨之出現在恩查面前的竟然是斯安，亦是因為斯安，恩查才會急急的飛回地球（第45話）。以上便是在宇宙之時恩查所做的事了，的而且確，斯安的出現為大家帶來非常大的麻煩……



■歷多佳斯度的攻擊力非常有限。



■斯安竟然突然出現……！

# 第46話 往月之世界（月の世界へ）

勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：スーパーファイヤーダグオン　スーパーライナーダグオン
シャドーダグオン　サンダーダグオン　自選4機
敵軍：ワルガイア・ヒドー　ワルガイア・ゲドー　ワルガイア・マドー

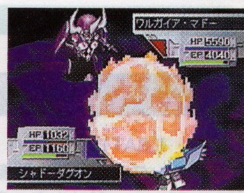
在第45話之後，經過愛美等人的密計算，敵人（グランダーク）的基地有可能不是在地球之上的，而是在月球的背面，所以一直以來大家也找不到他的蹤影，為了要將グランダーク消滅，眾人唯有乘無比敵往月球進發。



■ガランダーク的基地就在月球背面。

當到達月球表面之時，眾ダグオン成員便首先出動，而且炎更作出他的最終合體，變身成為スーパーファイヤーダグオン，使戰鬥力大大提升，而且，之前加入了的宇宙劍士和GUN KID可以和スーパーファイヤーダグオン、ファイヤーダグオン和パワーダグオン使出多種的合體技。不過，在眾人面前出現的人竟然是ワルガイア三弟中的兄長マドー，更恐怖的是他竟能呼喚出已經被打敗了的兩名弟弟出來！


■炎的最後身——スーパーファイヤーダグオン！



■マドー的攻擊力異常驚人！

這場戰鬥的要訣是速戰速決，因為這三兄弟的戰鬥能力非比尋常，所以久戰下去的話，勇者們未必有勝望的，唯有在一開始之時便衝上去，將三弟衝散，這樣便有機會拖行逐一擊破的戰術。



■這便是ガランダーク的基地「時空城」！

## SUB SCENARIO 29 VARS決勝戰

出現條件：完成第46話至第47話之間
發生地點：VARS司令室
勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーン
敵軍：スペリオン



■究竟愛美製造了甚麼有趣的東西呢？

當瞬兵到達VARS司令室之時，廣美説愛美製造了一樣非常有趣的東西，依愛美所言，這是瞬兵一直在心中未了的事……最後，瞬兵終於也想起了，對！便是在故事之初的VARS決勝戰！面對這件未了的心事，瞬兵當然要嘗試一下了！

這可以説是一場完完全全的「宿命之對決」，大家還記得在第1話之時，當時瞬兵和坂下洋正準備進行VARS的決賽，不過，中於外星人的侵入，所以決賽一直的沒有了下文，現在，愛美便為瞬兵準備了這場的比賽。



■這不就是當日比賽的情景嗎？

比賽開始，就像當日在海濱DOME的情況一樣，廣美任司議介紹瞬兵和坂下洋出場……比賽開始，バーン和スペリオン便開始戰鬥，在這場戰鬥之中，誰勝誰負根本不是太重要，而スペリオン的攻擊和在戰場之上時是一樣的強，，不過バーン根本上是不會輸的，因為在比賽中是可以使用道具的，因此，不論打多久也必定會是バーン勝出的。



■スペリオン的攻擊依然那麼厲害！



■瞬兵終於也得到冠軍了！

## 最終話 在你的身邊（君のそばに）

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーンマッハスペリオン超級超能加爾（グレートマイトガイン）　自選4機（只限勇者特急隊）
敵軍：インペリアル



■糟了！這是陷阱！



■インペリアル的攻擊其實不外如事。

正當其他的同伴通過了之後，瞬兵和ダグオン等勇者遇上了セルツ，怎料這個原來是陷阱，セルツ將所有的ダグオン成員困了在這裏，結果，為了完成任務，瞬兵等唯有先行一步……

瞬兵繼續向前行，遇上了負責守衛的インペリアル，這敵人其實除了HP比較高之外，實則沒有多大恐怖。在這裏本來玩者可以選擇7機出擊的，然而，如果玩者是行黃金勇者路線的話，會因為失去了黑色超能加爾而只有6機出擊。

### BATTLE 2　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：バーンガーンマッハスペリオン超級超能加爾（グレートマイトガイン）　自選3機（只限勇者特急隊）
敵軍：デスマレフィック

終於，在BATTLE 2之中，瞬兵等人遇上了最大的敵人セルツ，他亦是大家見到グランダーク之前的最後一個守衛了，所以只要衝過這經之後，便會見到グランダーク，所以大家一定要努力戰鬥啊！

由於セルツ太強了，所以只可以用強的主角機體出擊，否則其他的勇者（比較弱的）死絕也未必能將セルツ擊倒。



■ミミ是最後的守衛了！



■大家也到齊了。

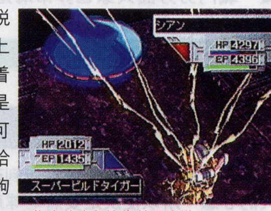
## 第47話　不同之決戰！（それぞれの決戦！）

### BATTLE 1　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

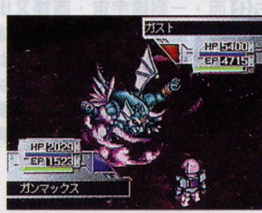
自軍：超級泰丹GX（グレートダ・ガーンGX）　ペガサスセイバーランドバイソン七重變形體（セブンチェンジャー）　自選4機（只限勇者警察隊）
敵軍：シアン

由於「時空城」是有個入口的，於是各勇者便兵分3路，進攻「時空城」。而在「時空城」之中，グランダーク和セルツ早已作好準備迎接各位貴賓，而首先出場的便是傳説之勇者隊，由星史和超級泰丹GX帶領着其他的勇者進入第1個入口，在這裏把關的是他們的死敵——「斯安」！



■他便是グランダーク。

在這場戰鬥之中，玩者可以使用的只《傳説之勇者》和《勇者警察》之中的勇者，所以實力上是和之前的差了一大段，這是玩者必定要記着的，而另一方面，勇者之中雖然有大部份也是沒有多大戰鬥能力的的「弱者」不過，千萬不可以讓他們升LEVEL，所有的LEVEL一定要留給主角們「享用」，否則，在最後之戰中便會不夠LEVEL了！（以下的兩場戰鬥亦是如此）



■斯安的攻擊比先前更強橫！

### BATTLE 2　勝利條件：破壞隊長機

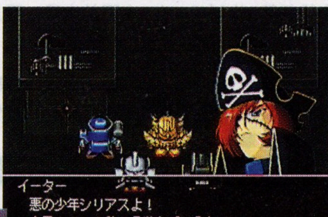
### 出擊機體

自軍：ファイヤージェイデッカースーパービルドタイガーシャドー丸　ガンマックス自選4機（只限傳説之勇者隊）
敵軍：ガスト（隊長機）　ハイ・ガニメデII（飛行型態）×6

在BATTLE 2之中，勇者的出擊成員是來自勇者警察隊和傳説之勇者隊的（和上一戰一樣的），然而，選擇的隊伍則是相反的，玩者要選擇的是傳説之勇者隊。而這次的對手是ガスト，這ガスト是不難對付的，不過，在他身邊的飛行型敵人才是最麻煩的，麻煩不是他們的攻擊力，而是他們會阻礙勇者們的行動，令擊倒ガスト的時間增長。



■這次的對手是ガスト。



■ガスト的瘴氣攻擊是最強的。

### BATTLE 3　勝利條件：敵全滅

### 出擊機體

自軍：超級黃金勇者（グレートゴルドラン）　神王斯柏里昂（ゴッドシルバリオン）
艾班查（アドベンジャー）　キャプテンシャーク自選4機（只限EX KAISER隊及太陽之勇者隊）
敵軍：エンブリオ

BATTLE 3的出場勇者是黃金勇者隊，在出場勇者之中，當然以超級黃金勇者為最強，所以大家亦要多用他，使他得到更多的經驗值。而依據劇情，他們所面對的敵人是エンブリオ，負責控制的是斯利亞（這亦是最強的組合呢！），而在這裏可以選擇出擊的是EX KAISER隊及太陽之勇者隊，大家記着要選擇超級EX KAISER和終極旋風火鳥號。



■惡太要將自己的弟弟帶回正途。


■斯利亞得到大家的原諒。

# 最終話 在你的身邊(君のそばに)

## BATTLE 3・4　勝利條件:敵全滅

### 出擊機體

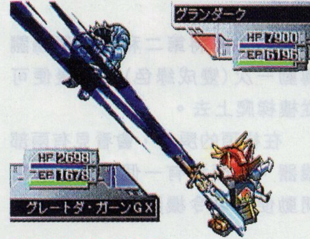
自軍:グレートバーンガーン　超級超能加爾(グレートマイトガイン)　超級黃金勇者(グレートゴルドラン)　終極旋風火鳥號(グレートファイバード)　超級泰丹GX(グレートダ・ガーンGX)　ファイヤージェイデッカー　グレートエクスカイザー　スーパーファイヤーダグオン　スペリオン(只在BATTLE 4中出現)
敵軍:グランダーク(BATTLE 3及4)

**在**在BATTLE 3和BATTLE 4之中,勇者們要對付的敵人便是グランダーク,這個グランダーク的正身是手上的那柄大劍,那軀體只是假的,不過,這個BOSS實在非常難對付,雖然在場的全部也是主角級的勇者,不過,在這ガランダーク的攻擊之下,如果不及時使用回復具的話,亦會有很大的損傷,甚至死亡!



■終於也到了和グランダーク決戰的時候了。

**當**當グランダーク在BATTLE 3中被打倒之後,他會再一次的站起來,而且被一層黑暗的氣包着,這便是「魔障壁」,勇者們根本無法攻擊他,最後,スペリオン趕到,原來憑着他曾被惡魔控制的經歷,他有着這種能夠穿過這「魔障壁」的能力,之後,所有的勇者也可以向グランダーク再攻擊了!



■這是グランダーク的反擊。



■スペリオン此來的目的便是要打穿「魔障壁」



■這便是グランダーク的死期?



■為何セルツ會在這裏……

## BATTLE 5　勝利條件:敵全滅

### 出擊機體

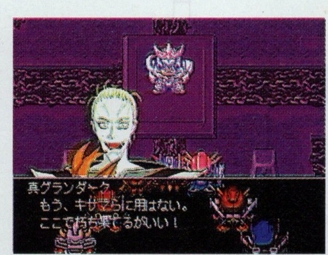
自軍:グレートバーンガーン　超級超能加爾(グレートマイトガイン)　超級黃金勇者(グレートゴルドラン)　終極旋風火鳥號(グレートファイバード)　超級泰丹GX(グレートダ・ガーンGX)　ファイヤージェイデッカー　グレートエクスカイザー　スーパーファイヤーサグオン
敵軍:真グランダーク

**當**當勇者們將グランダーク打倒之後,大家也以為戰事已經告一段落,不過,事實並非如此,因為在大家背後出現了一個人,將「和平」這兩個字再次的抹去,他便是セルツ,不過,他不是已經被擊倒了嗎?

**セ**ルツ的出現,令大家也非常迷惑,原來,當グランダーク死去之後,他的能量便會轉到セルツ之上,在他身上除了有黑暗的力量之外,亦同時有着神聖的力量,這便是當日他要潛伏在板下洋身體的原因!同時得到了正及負的力量,使セルツ變成了「真グランダーク」。



■現在セルツ已經得到了グランダーク的力量了。



■這便是真グランダーク的真面目!

**這**「真グランダーク」實在太強勁了,要擊倒他機乎是沒有可能,為了能打倒這真グランダーク,スペリオン唯有將自己的全部能量也給了グレートバーンガーン,得到了這種力量的グレートバーンガーン,得了最後的一種攻擊方法,而且這種攻擊是專門刻制真グランダーク的武器——バーンスペリオン!



■這便是最強的「バーンスペリオン」

洋
シュンペイ!
今だ、トドメをさせ!!
■要出使出最後一擊了!

## BATTLE 6・7　勝利條件:敵全滅

### 出擊機體(BATTLE 6)

自軍:ハイパーバーンガーン
敵軍:真グランダーク

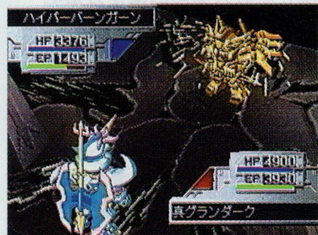
### 出擊機體(BATTLE 7)

自軍:バーン
敵軍:真グランダーク

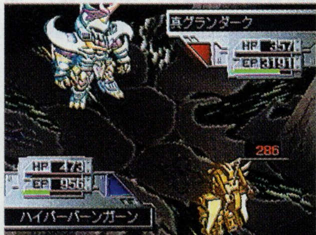
**如**果瞬兵和グレートバーンガーン在BATTLE 5之中被真グランダーク倒了的話,戰鬥便會立刻結束,而且馬上會轉到BATTLE 6之中,在BATTLE 6之中,玩者只會見到兩部機體,分別是真グランダーク和得到最強力量的バーンガーン,他會變身成為全金色的「ハイパーバーンガーン」,而且他的攻擊也會變成例無虛發!(真グランダーク的HP也會減3000呢!)

**然**而,如果大家在變成ハイパーバーンガーン後也戰敗的話,便會立刻逃離BATTLE 6而跳到BATTLE 7之中,這時,ハイパーバーンガーン便會變回最基本的バーン,與真グランダーク作最後一戰,大家可以放心,因為可以使用道具的緣故,這場戰鬥之中バーン是有機會可以取勝的。

**然**而,不論大家是完成BATTLE 5、BATTLE 6又或者是BATTLE 7,爆機的片段也會是一模一樣的。



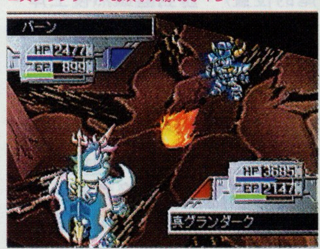
■ハイパーバーンガーン所有攻擊的命中也是100巴仙!



■真グランダーク的攻擊力亦弱了不少!



■ハイパーバーンガーン被打倒了……



■バーン和真グランダーク的最後一戰!

## ENDING

當真グランダーク被消滅之後(不論用甚麼方法),戰事便會告一段落,而世界又會再一次的回復和平,所以,所有的勇者也要回到自己的地方,而整個ENDING便是要交待清楚勇者們的去向。以下便是ENDING之中的一些片段。








PlayStation
發行商：EIDOS
發售日：發售中
ACT／MEM／對應震動手制

TEXT：古拉拉_B
協力：TIME RELEASE人物
ILLUSTRATION：SONIC SUBMARINE

# 《盜墓者III》攻略最終回

**萬歲**～地獄般的旅程（寫攻略也很地獄啊～）終於到達尾聲了，但是先要問問大家：「不知大家找到了DESERT EAGLE沒有？還有多少子彈呢？」如何也好，請留下約五十發的DESERT EAGLE子彈於最後一關使用，否則大家可能……

先買個關子，說說這關的敵人吧。由於受到隕石的輻射影響，南極冰原基地的人都變成了怪物，而且會放出毒氣（不過，筆者覺得似是吃錯東西時出現的口氣……）。怪物還分為三級，第一級是在地上爬的，第二級比像人形，第三級的是全黑的（機神按：第四級會變成一隻獅子，第五級則會將火車車卡佔領……慢着，不是BIO……嗎？）威力自然是逐級提升啦。

要注意，除了怪物還有RX—TECH的爪牙，不過說也奇怪，在第一關他們會對付LARA，但是在第二關時就會有噴火器造出一道「紅燒怪物」。所以，當他們在幫助你時，便省點子彈、積積陰德好了。至於每關都會出現的狗，相信除了拿來做多邊型三六鍋，我想也沒有甚麼特別之處了。（不知甚麼是三六嗎？將子彈填進多邊形狗的體內，便會知道了）

接着是這個地區內關卡的特點了。雖然說是冰天雪地的南極，但是絕對不會滑腳的。要留意的反而是第一和第二關的水，因為太冷的關係，即使LARA穿了禦寒衣物，也會受到影響；在水中時（包括水面和水底），除了會有氧氣計外，還會有一條體溫計，當體溫計減至零時便會令體力減少。另外，在這關會有兩種交通工具讓大家使用的，容後再介紹吧。

現在，最後的關卡要開始了。

## ANTACTICA地區第一關攻略「ANTACTICA」

### 故事

LARA集齊了四件秘寶後，便找對這些秘寶有極大興趣的「RX TECH」算一算帳，怎知直升機竟降落在一層薄冰之上！主角當然是不會這麼易死掉的，漸漸LARA已經到了RX TECH的基地……

### 攻略

開始時，會看到左手邊有一架船（或者是郵輪吧，不能考證），亦是這關的目標之一。首先要到達水邊的一間小屋，在它的後面會看到一個山洞，但現在不能進去。

跳過水面到達另一邊，之後會發現有一條冰柱連接着船的，不過用它是不能到達船上的。在接近船頭的位置（開始時，LARA是在船尾的位置），游到盡頭然後上岸。轉移視點便會發現可爬的天花，爬到盡頭便可到達一塊踏腳「冰」，其後便要上船了。

船的甲板因為艦橋的特別構造關係（按：開發人員真的很有心思啊，這樣便不能直接到達另一邊了，玩的時間間接地長了，實在很耐玩啊）所以先要進入甲板中間的缺口。

在下面遇到一個按鈕，可以不理，轉右走便會發現第一名敵人。在機房內，牆壁上有一個機關，開動之後會出現另一名敵人，可以不理。從地上的缺口下去，會遇到第三個敵人，送些子彈給他做見面禮吧。

沿路走到盡頭，左邊有一度門，而右邊是一個橙色的房間。進去橙色的房間將敵人消滅後，從缺口跌下去會是另一條通道。在通道盡頭就是放下小艇的機關，但要留意這時出現的人型障礙。

現在可以回到剛才的房間，從級邊爬上去，便可來到另一邊的甲板，但不要心急上艇，應先向右邊走，盡頭會發現一個山洞，就是這關第一個SECERT POINT了。

上船後……如何上船？對了，現在就教大家船的操作方法吧。

### 小艇操作方法

進入剛才小屋傍的山洞，入洞後不久，右邊會發現一個缺口，利用下艇時的彈力登岸進入缺口。沿路會走到一個斜坡，滑下時按□和×來抓緊，經過一條陝隙後便會到達第二個SECERT POINT。

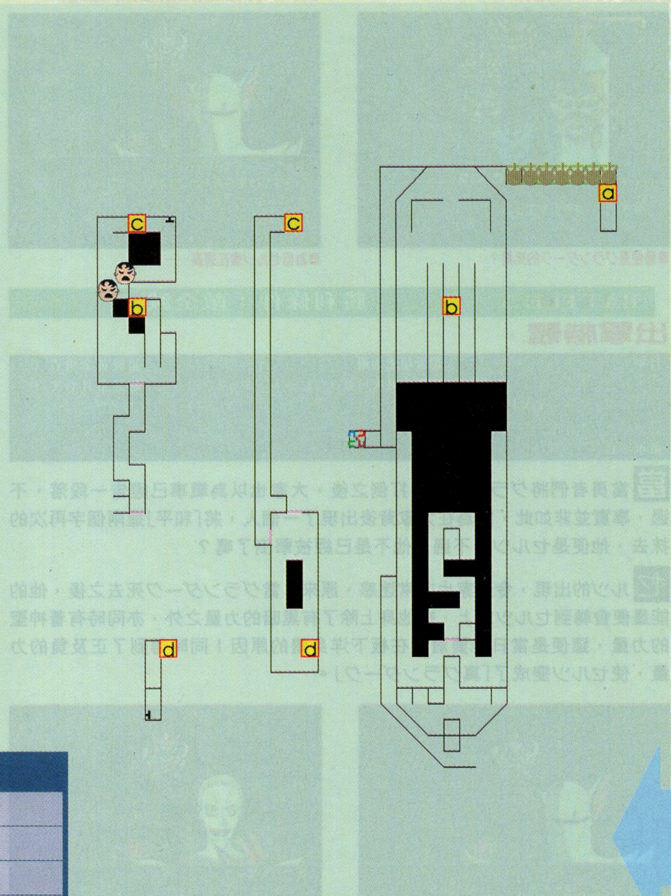
記緊千萬不要從原路離開，應由分支路走，否則就會掉進水中永不翻身……如果看不清楚路線，可以使用照明彈。離開時會掉進中水，記得加快游到小艇，否則LARA便會凍死水中。

水路的盡頭是一個水閘，還有幾個不知死活，討子彈的紅衣傢伙等你送他們一程。LARA要用猴子盪的方法，在鐵格渡過冰凍的水面。之後會發現一個冰洞，洞的盡頭是另一座建築物。

沿建築物的通路離開，會看見一個巨型的桶，而牆上會發現一個機關，開動它吧。在桶傍的缺口跌下去，再沿水路走到盡頭，便會發現四個機關。暫時不要問有何用，先將第二和第四個機關轉動一次（變成綠色），之後便可從樓梯爬上去。

在梯頂的房內，會看見有兩部機器，後面還有一個機關，將它開動便可以令機器再次開動。其

| 按鍵 | 效果 |
|---|---|
| ←／→ | 改變方向 |
| □ | 加速前進 |
| × | 後退（在水時是上船） |
| ○ | 配合←／→就可以離開小艇 |
| ↑／↓／△ | 沒有用 |



實剛才所開動的兩個綠色機關，就是開啟這兒的門的。

開動機關後，到外面會發現一間破爛不堪的屋，可以不理，只需向左走便可。在左邊路的盡頭是另一間建築物，先有三隻狗守住門口，之後裏面還有一隻。離開之前不要忘記拿走桌面的GATE KEY。現在就只欠一件道具便可過關了。

回到剛才的巨桶傍邊，進入較闊的一條通道，盡頭是一間建築和兩隻「送死迎賓狗」，當他們完成「送死」的任務後，玩者便要通過那兩道「自動夾死奪命門」。走到二樓，便可以看到一條CROWBAR，拿起它吧，不過要小心這時出現的敵人啊。

現在大家便可以折返水閘傍邊的小屋了。用CROWBAR將門打開，然後用GATE KEY開動機關，再按下按鈕(真夠煩啊)，水閘便會打開。

利用小艇走到一個轉角處，會看到岸上有一支旗的，在那裏的水底隱藏着往這關的第三個SECERT POINT的鎖匙——「HUT KEY」。還記得在開始時看到的小屋嗎？進去吧(如果你找到那條鎖匙的話)。

回到水閘後面的水路盡頭，記得不要掉進地面的缺口，而是進入小屋過關。




「ANTACTICA」地圖

# ANTACTICA地區第二關攻略「RE—TECH MINES」

## 故事

幾經辛苦終於找到那傢伙了，起初LARA以為他只是打算將秘寶收藏，怎知他竟然是要來將人類的結構改變，進行突變進化云云。這樣有違天理的事，當然是不容的，LARA正要阻止他的時候，不幸地那傢伙竟然使出「反檯」一招將LARA推逃，還拿走了秘寶，逃至礦洞之中……

## 攻略

首先，因為在這關大家會需要坐三次採礦車，所以先為大家講解一下它的特點：

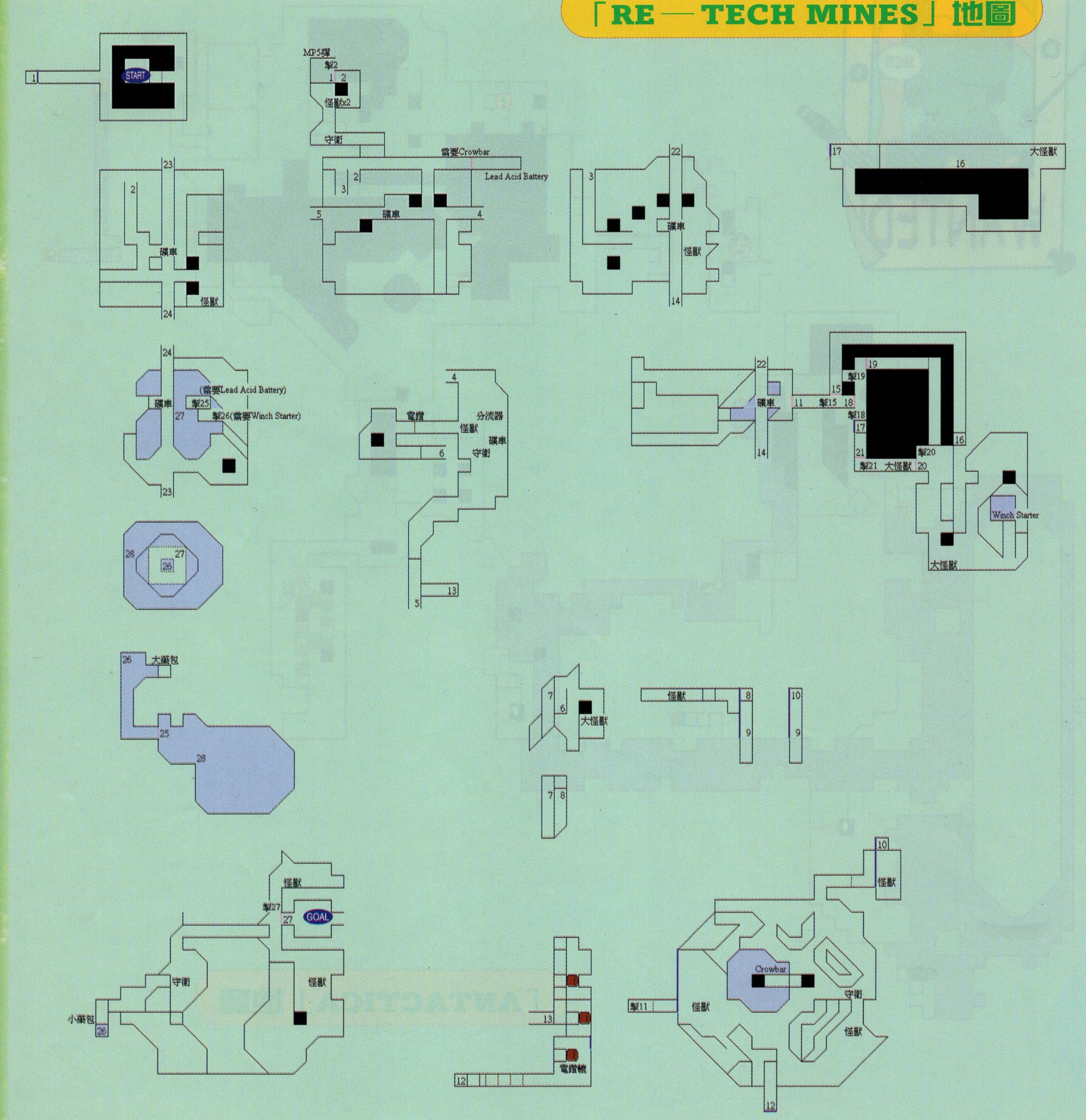
1)「無斜台限制」，平時不能行走的斜台，只要坐上礦車便可順利通過；

2)「自動不規則加速」，當經過向下的斜台時，礦車便會加速，相反經過向上的斜台時，便會減速。如果速度太慢，就會跳不過某些缺口；如果太快，在轉彎時就會車毀人亡；

## 採礦車操作方法

在開始時，會在一個正方形的空間內，而牆上會有一個缺口可以爬進去。進去後，會遇上兩度自動開啟的門。當聽到兩次門開啟的聲後，便折返起點，就會到達這個「迷宮」的出口。

## 「RE—TECH MINES」地圖



| 按鈕 | 效果 |
|---|---|
| ←／→ | 向左或右側，配合煞車掣用 |
| □ | 煞車掣 |
| × | 上車(在車上時則變成敲打) |
| ○ | 配合←／→來下車 |
| ↑／↓／△ | 沒有用 |

沿牆壁爬下去後，便會發現鐵格外有兩隻怪物等待玩者，這時會有一個正義之士使用噴火器將牠們變成灰燼。按牆上的鈕後便可離開。之後便會來到這關的「車站」。

車站同分三層，首先要到上層的房間內，按下牆上的機關。同時要小心從後面來的怪物。離開房間後，爬上房間的頂部，在另外一邊滑下及抓緊級邊，會發現有一處是可以爬下的，看見LARA抓着最低點時(必需雙腳仍在牆上)，用跳＋空中轉身＋抓緊便可發現這關的第一個SECERT POINT。但是不用着急，因為之後可以再來，一次過取得兩個SECERT POINT的。

到達中間的一層乘坐採礦車，在第三次轉彎時，記得留意速度，如果太快的話，便會在後面轉彎時被拋出車外(當然會死……)，可以在下降時按←＋□來減速。但是如果減得太多，就會不能跳過後面的缺口。不久便會遇到一個把手，記得用→＋×來敲打它，使車子停下。

下車後會遇上一隻怪物，要小心牆上的兩個鑽咀。之後背向斜台滑下去，及即時按×抓緊，然後再滑下，便會到達一個平台。平台的傍邊是一個缺口，若直接跌下便會沒命，但是可以利用牆上的「Z」字形陝縫爬下去。留意其中一段陝縫中是有路可以離開的，不用到達缺口的底部。

來到另一個房間時，會遇上另一隻怪物，應借「他人」之力來將怪物一舉消滅。先跳上橋面拿取CROWBAR，之後找出牆上的一個缺口，在缺口的右邊的牆其中有一度陝縫，只需用傍邊的石作踏腳便可到達缺口。

按了裏面的機關便可離開這區(提示：借助橋面和傍邊的冰山)。但是在回程時，會遇上更多的鑽咀和幾架碎冰機。可以伏下避過鑽咀，而碎冰機則只可以看準時間穿過。沿路走便會再遇到怪物乙隻，之後從缺口跌下，便可折返採礦車中。回程時跳過一度缺口之後便立即煞車，之後再敲打把手，其後的路上會遇到一些鐵枝，要按L2避過，最後記得保持車低速，便可回到車站。

第二程車進行之前，先用CROWBAR開啟中層的門(在入口的左邊)，取得LEAD ACID BATTERY，然後再到底層搭第二程車。這時大家便可以到上文提及的SECERT POINT，一次拿取兩個SECERT POINT了。

第二程車比較簡單，唯一要留意的是經過兩條鐵枝後便要立即敲打傍邊的把手，否則請LOAD GAME或者RESTART LEVEL。之後一直按着L2不放直到車子停下便可。

下車後，在右邊會發現一條通路，開動牆上的按鈕便可以令到門打開，之後再沿路走便可以到達一個類似路軌的地方。在門口會有一隻第二級的怪物等着你，要有準備(基本上是不要被嚇個正着，尤其在女友面前玩這遊戲時……)

這條路的中途會有一個缺口通往路軌的下面，但是離開時就會遇上另一隻第二級的怪物，所以請各位自行定奪是否要去那　拿寶物。在;盡頭的房內有一條可以通往這個區域「起點」的樓梯，但先不要離開。

另往一邊走，用機關開門後，會伏下爬過一段頗長的路，盡頭會是一個類似控制室的地方，當走近窗邊時，請立即拿起武器，因為會有一隻怪物迫近。在門外的水池中，會有其中一件關鍵道具「WINCH STARTER」，但要小心極低的水溫。

現在就可以回程了。回程時要小心第2個轉彎位置，之後一直按着L2來避過，在第二個轉彎時減速便可以回到車站。記得中途不用敲打把手。

心水清的讀者應該知道，只剩下最高層的車還未過坐，還等甚麼？起程吧。

最後一程車可說是最易的一程，到達終點時，在吊臂處使用WINCH STARTER，在其下方則使用LEAD ACID BATTERY。這樣便可以令到潛水箱下降，開出新路。

水中的溫度和第一關的一樣，所以中途要補充一下(就在有個綠色燈的位置，可以上岸回復)。在潛水箱的下面會看到兩個綠色的燈，從中間過去，之後在分支路的右邊上岸回復體溫和氧氣。待完滿後，便從另一條分支離開。

從那條分支可以到達這關的尾聲。在吊橋的右邊根據圖示(詳見後面的「全SECERT位置」)的位置跳下去，之後利用冰壁兩邊凸出來的冰塊作踏腳石，在盡頭處便會發現SECERT POINT。從重路回到橋面，進入小屋便可過關離開。

# ANTACTICA地區第三關「LOST CITY OF TINNOS」

## 攻略

這關將會在一個史前遺跡中冒險，有很多很多的時間機關和「在旺角開個機關再到天水圍入門口」的情況出現，還有一些螢光的飛蟲發出一些滋擾性的攻擊，實在不好受，但是已經接近尾聲了，努力吧！

開始時，離開門口之後向左走，會發現牆上有一條樓梯(提示：大家可以先用水池試試這關的水溫)。到達上層後找出牆上機關的所在並啟動它，之後在腳下的位置會有一度門打開了。門裏面會有一條ULI KEY，拿着它到另一邊的大門前，使用它便可以令到牆上的鐵格升起，沿路走到一個斜坡，滑下去一個房間內，再開動牆上的機關，便可離開。

再到上層的位置(可以從剛才鐵格後面的樓梯上去)，在左邊的缺口下面是一個平台，還可以找到一個機關。開動它之後便回到起點左邊的一個房間內，這時會有一條樓梯出現，而上面就會有五個機關。開動(由左起計)第一、第二和第五個機關便可以令到下面的鐵格升起。

這時大家會來到一條斷橋。橋斷的左邊會看到有一個平台，上面有一個SAVE GEM。在斷橋的一邊，跳向有SAVE GEM的平台，左邊的斜台後有一塊可踏腳的石，在那裏再爬上去，便可用助跑跳＋抓緊到達另一邊斷橋的頂，那裏會有兩塊隱形石可作踏腳，之後便可到達SECERT POINT。

回到斷橋的頂，繼續前進。在橋的右邊會有一個山洞　可以進去，之後會來到第二條橋。橋上會遇到兩隻第三級的怪物，要小心他們會不斷向你迫近，而且會噴出藍色的火彈。再向前走不遠，便會看見兩個在半空中擺動的火堆，記着LARA是「一點即着(火)」的。

來到分支路，記着面前的半條樓梯，因為它是SECERT POINT的所在。不久便會再遇到數隻飛蟲。解決牠們後向左邊走，會來到鐵格之前。在這裏有一個機關，但請先SAVE了再開動它，因為之後會遇上三隻第三級的怪物，要它們全部消滅才可以。

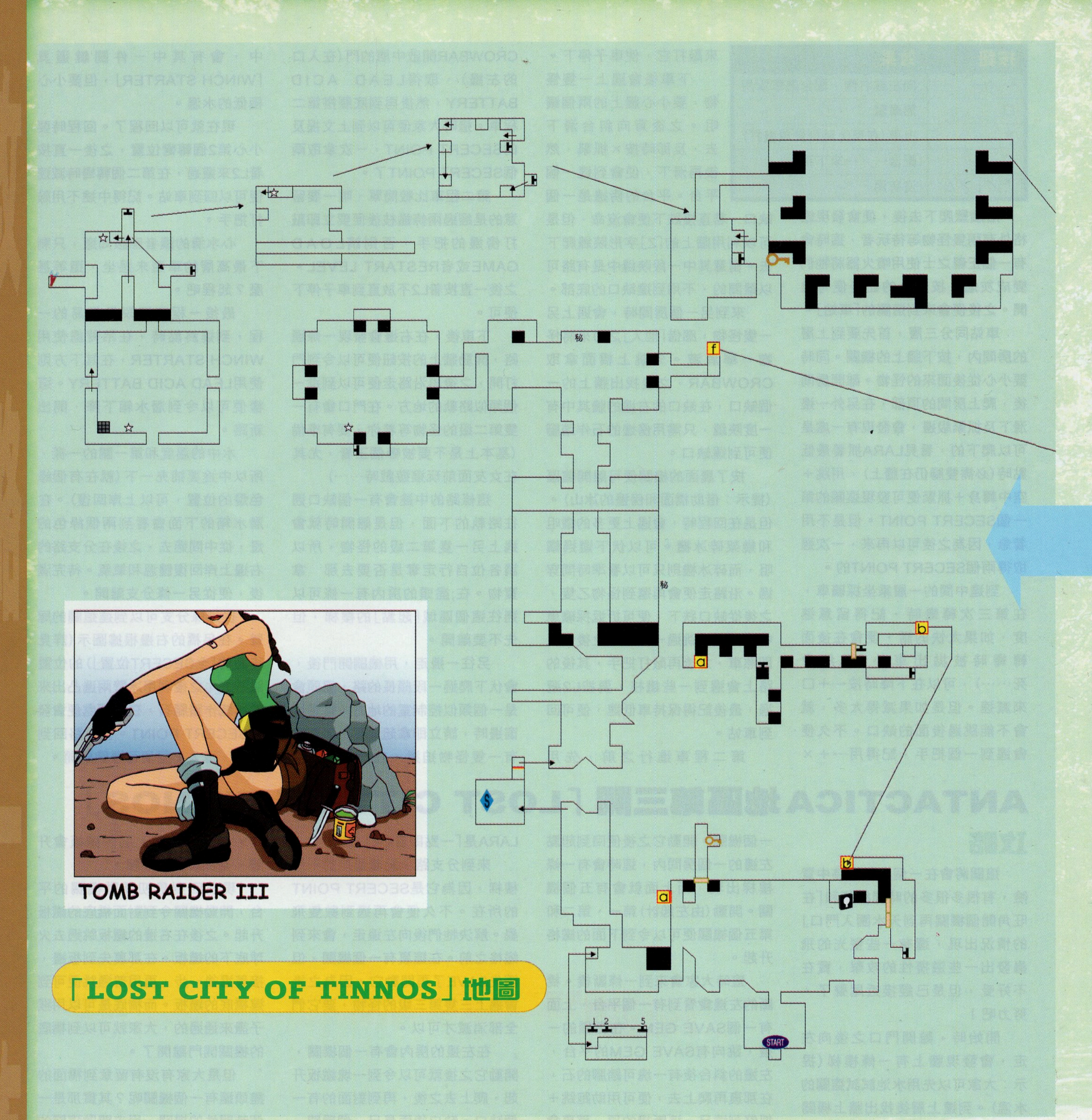
在左邊的房內有一個機關，開動它之後就可以令到一塊鐵板升起，爬上去之後，再到對面的有一個缺口。缺口後面是另一個房間，面前會有一個火球擺動。

首先，要跳到對面的平台上，再開動裏面的機關。然後再用助跑跳到達左邊(背向缺口)的平台，再開動　面的機關。

這時就要回到剛才的平台，用右邊的石頭踏腳，然後到達這個房間的最底層。在牆會有一個機關，開動它之後不久就會有一隻飛蟲過來。這時，機關上面的鐵板會升起，到那裏開動機關。

現在回到最初開動機關的平台，開動機關令到對面橋底的鐵板升起。之後在右邊的鐵板跳過去火球底下的鐵板。在那裏先到板邊，接着退後一步，再用普通跳便可以到達橋底的鐵板。而橋底是可以用猴子盪來通過的，大家就可以到橋底的機關開門離開了。

但是大家有沒有留意到橋面的盡頭還有一個機關呢？其實那是一個時間性的機關，用來開啟這關的SECERT的。在開動之前最好SAVE一次，開動之後，在左邊的鐵板滑下到達地面，經過門口進去一個較大的空間，向前走(應該說是DASH)，在左邊盡頭會有一條樓梯，爬到頂後向左移，之後會看見一條光柱，柱的右邊是一條樓梯，上去之後繼續向前走，便會回到剛才的分支路。




「LOST CITY OF TINNOS」地圖

在路的左邊就是剛才的橋，在橋的右邊(背向分支路)跳下去便可到達橋的底部，望向右邊會發現一個SAVE GEM，那裏就是SECERT POINT了，加把勁！伙計！

拿到SECERT後，便折返剛才有幾個水池的空間，裏面有一條ULI KEY，記得要拿到手，記得在鐵格傍邊的機關使用。

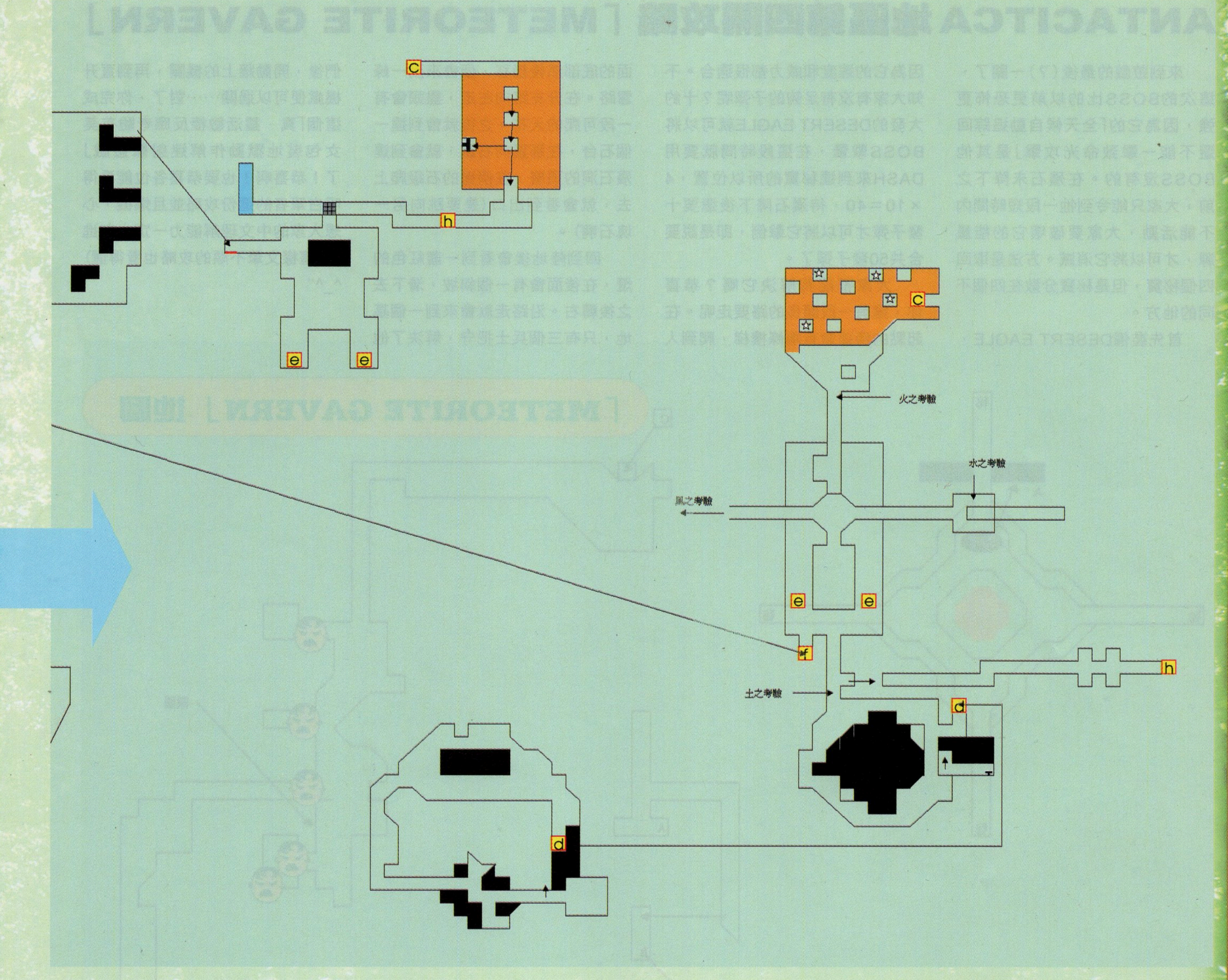
現在可以回到剛才有光柱的房間，它的上層就是這關的主要迷題——「四大元素的考驗」。四個考驗分別是風、水、土和火，目的都是要取得裏面的OCEANIC MASK。

## 水的考驗

來到這裏，首先大家會看見兩個在水中轉動的刀刃，建議用插水來避過(但是仍要少許運氣)，在水底是一個缺口，游到盡頭就會發現一個類似時鐘的物體。它有四個空格，上面的是可以回氣的地方；左面的就是一個機關，開動了它就可以到右邊的空格離開；下面的暫時不用理會。

記得在開動機關後回氣才離開，沿水路走會來到一條分支路，其中一邊(會看到一個標記在牆上的)是可以回到這個考驗的起點，不過先要開動途中的機關。先往另一邊走(如果行錯了，就要幹快折返然後回氣了)。在另一邊的盡頭，大家可以拿到一個OCEANIC MASK，記得開動牆上的機關和取SAVE GEM。之後回到時鐘的下方，那裏可以通往離開這區的水路，水流會將LARA沖走，只需按着口不放便可。

到達一個可回氣的地方後，在另一端的底




部會有一個缺口可以離開，再游一段水路後會發現一個機關，開動它然後去到一個自動開啟的鐵格前，就可以回到光柱的位置了。

在光柱傍的機關使用OCEANIC MASK，然後再挑戰其他考驗。

## 風的考驗

這個是一個十分複雜的迷宮，因為裏面的通十分相似，會令到大家不知自己身處的地方，現在就為大家提供一些參考吧：在第二個分支轉右（遇到一個火把），再向前走不久後，右邊會有火光，直走到火光（中途不要轉彎）便會發現另一個火把。再向前走之後在第一個分支向前再轉左，走到盡頭會看到一些水晶，之後再沿路走，到達一個分支時轉右，就會看到一個火把，便是終點了。（不過中途就會拿不到任何寶物……）

向左走，就會看到一個斜坡，走上去時會有刀刃滾下來，記得用兩次側身跳避過，因為在另一邊也有刀刃滾下來的。記着刀刃的總數是四個。拿到OCEANIC MASK的同時，傍邊的門亦打開了，沿路走便可以離開。

## 土的考驗

這裏首先會遇到一堆浮泥，如果大家所持的藥包數目多的話，可以試試從左邊的捷徑走，否則請從右邊的路慢慢行至一個可上岸的地方。

在陸路的中途大家會遇到一隻飛蟲，之後就會來到浮泥的上方，先往火把的右邊走，會看到牆上的神秘符號，在符號的左邊是一個缺口（橋的下面），裏面就是開動SECERT的機關。

拿走OCEANIC MASK後便會發生地震，要小心從天花落下的石頭，及留意地面的浮泥已經消失了，在門口的右邊向下望，會看見一個三角型的平台，跳下去就可以避開中途的石頭，在那裏用火把就可以看清楚前路了。沿路走到一個樓梯，爬下去之後會有一條長廊，還有兩個火球，開動它後面的機關便可離開。

回到上文提及的SECERT位置會發現多了一塊石頭，推動它然後爬上去，便可發現另一個SECERT，不過要小心裏面的火球。

## 火的考驗

這裏首先會有堆在溶岩上的石柱，某些是當LARA站在那裏是就會有火的。而在門口不遠處會有一塊石頭，只要站上去再點起一個照明彈，就可以看到一張地圖和有光的記號。那些有光的石柱就是安全的，照着地圖跳過石柱（記得中途不要拿走任何道具），最後一支石柱上面的火是時間性的，但是在終點處的缺口跌下去（不要試圖往後面走，否則會被刀刃壓中）。

來到另一個空間後，會看到一些火龍頭，還有幾塊隱形石頭。在最後一塊石頭的右邊就是開啟離開之門的機關，但是要小心被火龍的火燒中會……在拿走OCEANIC MASK之前要小心火球。

拿到四個OCEANIC MASK之後，裝在光柱傍的機關上便可令光柱消失，之後從缺口掉下去便可以過關了。

# ANTACITCA地區第四關攻略「METEORITE GAVERN」

來到遊戲的最後(?)一關了，這次的BOSS比的以前更恐怖更強，因為它的「全天候自動追踪回避不能一擊致命光攻擊」是其他BOSS沒有的。在殞石未降下之前，大家只能令到牠一段短時間內不能活動，大家要破壞它的能量源，才可以將它消滅。方法是取回四個秘寶，但是秘寶分散在四個不同的地方。

首先裝備DESERT EAGLE，因為它的速度和威力都很適合。不知大家有沒有足夠的子彈呢？十約大發的DESERT EAGLE就可以將BOSS擊暈，在這段時間就要用DASH來到達秘寶的所以位置，4×10＝40，待殞石降下後還要十發子彈才可以將它擊倒，即是說要合共50發子彈了。

大家都能夠解決它嗎？恭喜你，還有一段頗長的路要走呢。在起點的傍邊會有兩條樓梯，爬到人面的底部然後橫移，便會來到一條雪路。在分支路向左走，盡頭會有一段可爬的天花。之後就會到達一個石台，在那裏向右跳，就會到達殞石洞的頂層，在傍邊的石級爬上去，就會看到出口(是要跳向另一塊石啊)。

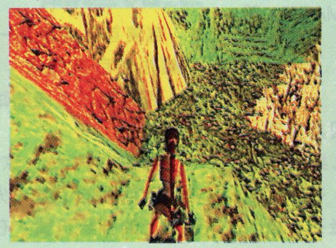
回到陸地後會看到一盞紅色的燈，在後面會有一個斜坡，滑下去之後轉右。沿路走就會來到一個基地，只有三個兵士把守，解決了他們後，開動牆上的機關，再到直升機處便可以過關……對了，你完成這個「真．靈活敏捷反應考驗有美女包裝地獄動作解迷射擊遊戲」了！恭喜啊！也要恭喜各位能看得明白筆者的這份攻略並且爆機，心想大家的中文理解能力一定大有進步(這樣文筆不順的攻略也看得懂)^_^"

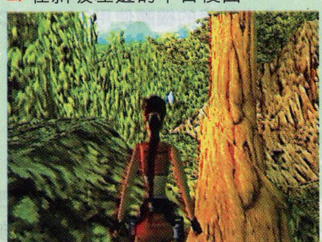
## 「METEORITE GAVERN」地圖

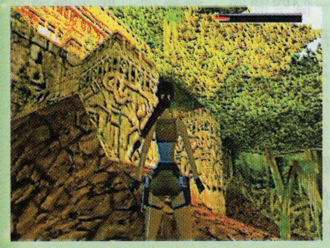
秘
A
START
秘
秘
秘
C
機關
A
B
C
GOAL

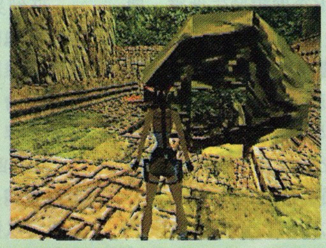
## 各關 SECERT 位置

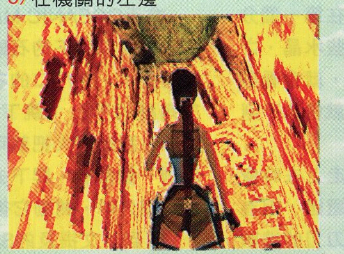
### INDIA 地區第一關「JUNGLE」

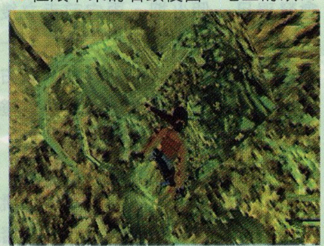

1) 在起點處附近


2) 在斜坡左邊的平台後面


3) 在這裏往上爬

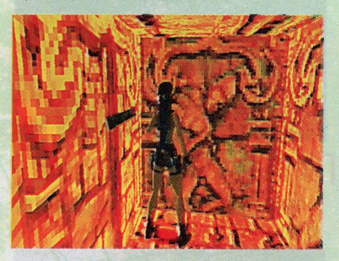

4) 在樹幹中間


5) 在機關的左邊


6) 往滾下來的石頭後面，地上的缺口

## INDIA地區第二關「TEMP RUINS」

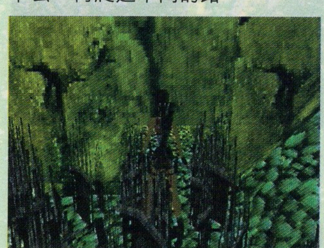
1)將這塊石頭推兩次



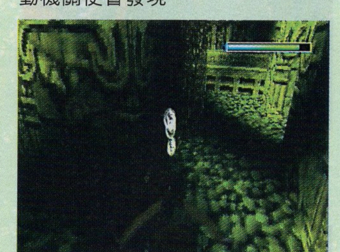
2)將石頭向左邊推，然後爬上去，走到「L」字型的路的盡頭便會發現



3)在兩把刀後面的缺口，在傍邊滑下去，再爬進中間的路

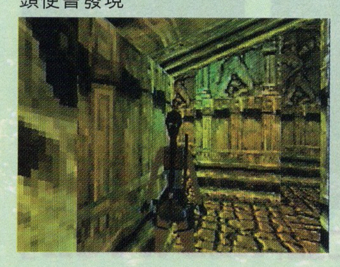


4)在第二個SECERT時，拉動機關。之後在有隱形石的水池底再拉動機關便會發現

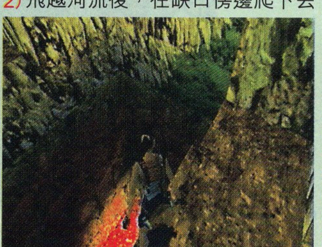


## INDIA地區第三關「THE RIVER GANGES」

1)走到起點右邊的懸崖，沿牆邊爬下，再用水面的石頭作踏腳，在盡頭便會發現



2)飛越河流後，在缺口傍邊爬下去



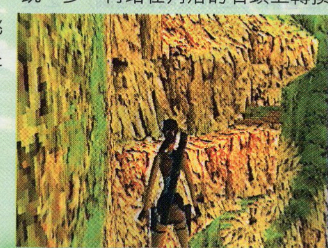
3)離開山洞後，在右邊不遠處



4)遇到兩隻鷹附近的位置，用左邊的石頭到達橫懸在空中的石橋，SECERT POINT在石橋後面，要利用斜台來跳



5)跌進瀑布前，沿左邊的路走到盡頭，跳一步，再站在角落的石頭上轉換視點，找出牆上的一道陝縫，之後跳過去抓緊。在陝縫的盡頭便是SECERT POINT

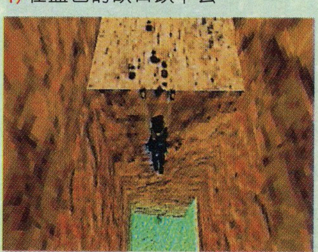


## INDIA地區第四關「CAVES OF KALIYA」

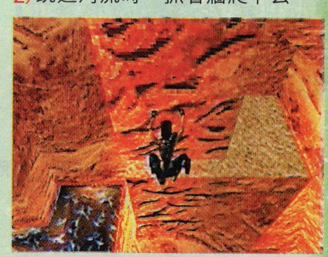
無SECERT POINT

## NEVADA地區第一關「NEVADA DESERT」

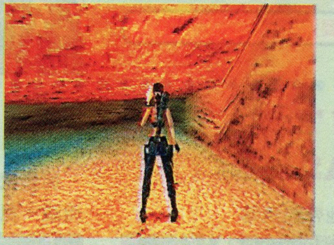
1)在藍色的缺口跌下去



2)跳過河流時，抓着牆爬下去

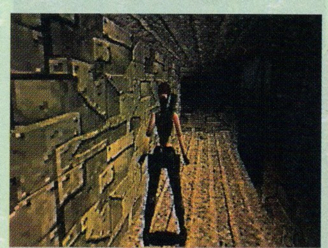


3)進入瀑布後，在這個位置爬進去

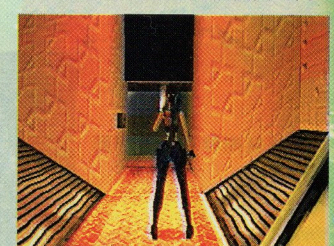


## NEVADA地區第二關「HIGH SECURITY COMPOUND」

1)推動箱時，將第一個推回處，再拉動第二個箱便會發現

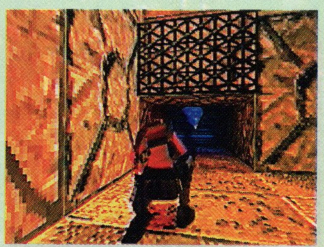


2)拿到武器後，解決走廊上的敵人，便可拿到鎖匙開啟後面的門



## NEVADA地區第三關「AREA 51」

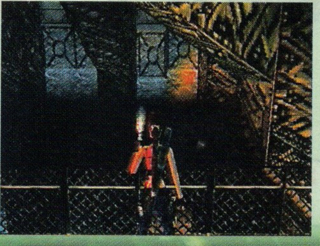
1)要在守衛未關上SECERT POINT的門之前殺掉他



2)在這裏開鎗便可打開往SECERT POINT的路



3)對面的門便是SERCERT POINT了，是要在上面的石柱才可跳過去



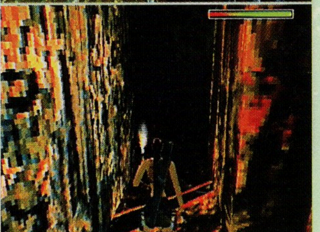
## SOUTH PACIFIC 地區第一關「COSATAL VILLAGE」

1) 在這裏跳過對面，然後橫移上岸便會發現



2) 在過橋之前，往右邊的石頭跳(註)



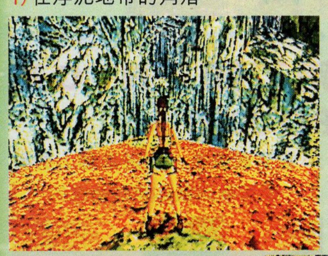


3) 在村落中一個暗角，用照明彈便可發現

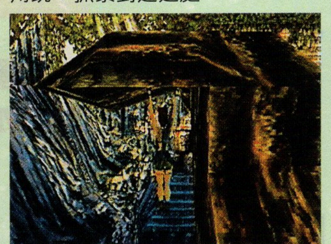
(註：要選擇小屋中的路)

## SOUTH PACIFIC 地區第二關「CRASH SITE」

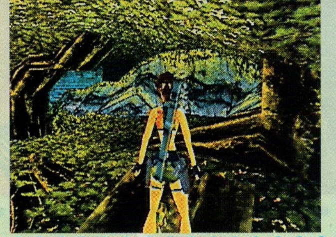
1) 在浮泥地帶的角落



2) 將恐龍放到水中後，不要下水，用跳+抓緊到達這處



3) 在這枝樹幹用後胸翻到達對面

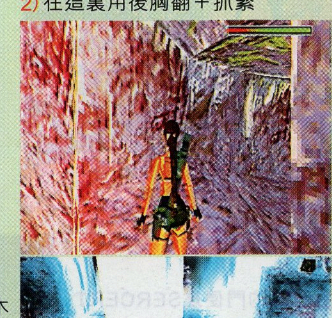


## SOUTH PACIFIC 地區第三關「MUDUBU GORGE」(註)

1) 跳進對面的瀑布中



2) 在這裏用後胸翻+抓緊



3) 到達瀑布的中央(用獨木舟或人力步行到達均可)



(註：跳過河流後，必需選擇往左走的路)

## SOUTH PACIFIC 地區第四關「TEMPLE OF PUNA」

1) 在兩塊大石頭滾下來後，到達這個位置，跳向對面的牆再抓緊

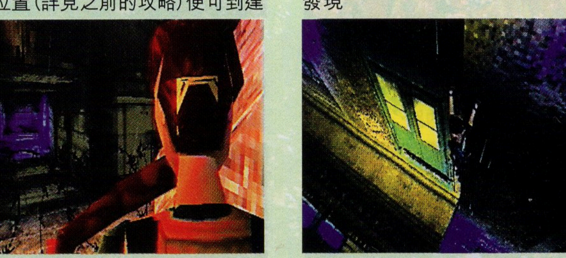


## LONDON 地區第一關「THAMES WHARF」

1) 在起點往斜台後面跳，在吊臂的指定位置(詳見之前的攻略)便可到達



2) 在這裏爬上並橫移，在盡頭便會發現



3) 在這個位置向前用普通跳便會到達

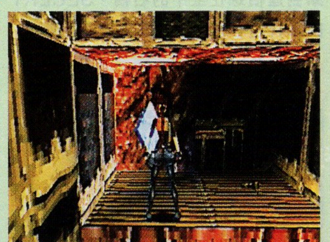
4) 將石頭拉到圖示位置，先爬上可站立的一邊，然後跳向另一邊，便會拿到一條鎖匙(會聽到SECERT POINT的聲音)



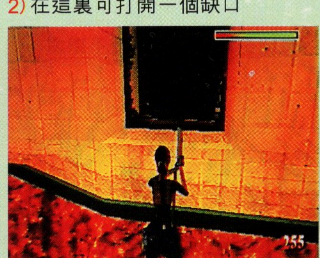
5) 在這裏沿路下去便會發現

## LONDON地區第二關「ALDWYCH」

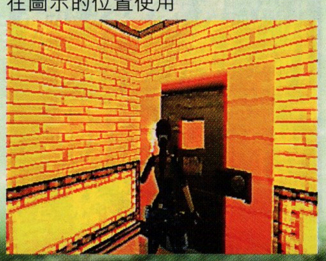
1) 在有天花壓的機關的房內(詳見之前的攻略介紹)



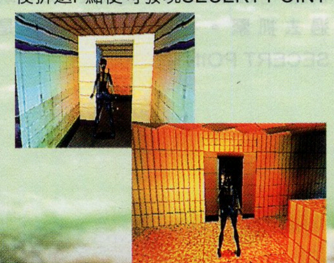
2) 在這裏可打開一個缺口



3) 在布幕後面可以拿到一個五角星(位置詳見之前攻略的地圖)，之後在圖示的位置使用

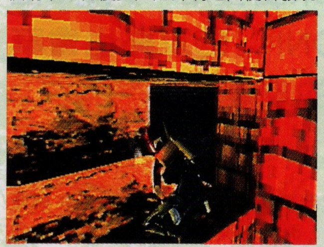


4) 接近終點時，在轉角處會有一敵人，不要殺他。等聽到一下開門聲後，進去圖的房間開動兩個機關，之後折返F點便可發現SECERT POINT

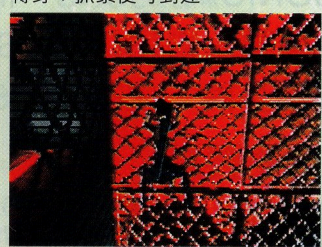


## LONDON地區第三關「LUD'S GATE」

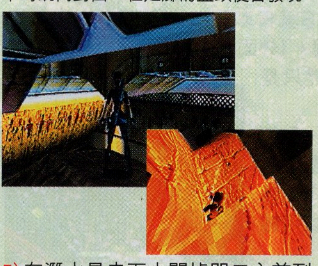
1) 在有兩個水池的房間選擇左邊的路，在到一個較闊的空間時，向右走然後滑下，再慢步走過針刺地面便會發現



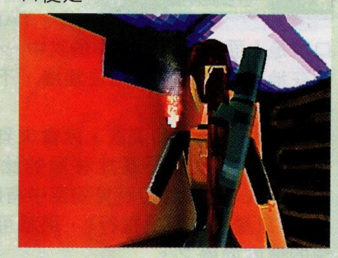
2) 爬牆時，在圖示位置用跳＋空中轉身＋抓緊便可到達



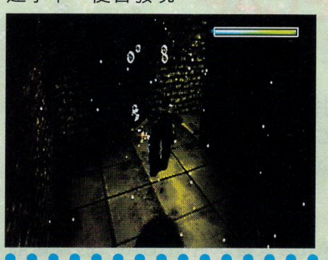
3) 在圖示位置用普通跳，會到達一個有藥包的地方，之後再往對面的石柱跳，然後用助跑跳＋抓緊爬上那黃色的斜台，滑下時跳向對面。在走廊的盡頭便會發現



4) 拉動石塊後，在另一邊的藍色缺口便是



5) 在潛水員未下水關掉門口之前到達水中，便會發現



6) 在水中的牆缺口會發現



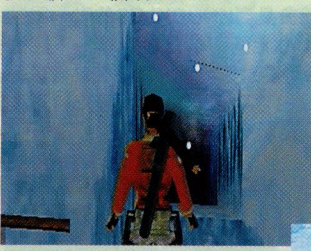
## LONDON地區第四關「CITY」

1) 在這裏抓住級橫移，滑下時再抓緊便會發現



## ANTARCTICA地區第一關「ANTARCTICA」

1) 放下小艇後，來到後甲板的門時往右邊走(近冰山的一邊)，盡頭會發現牆上一個缺口



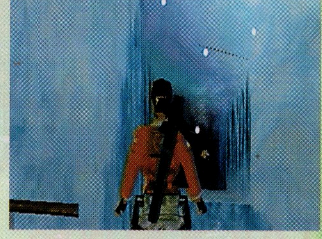
2) 上艇後，在圖示處上岸(LARA在下船時會跳起)，留意滑下斜坡時要跳起抓緊

3) 在圖示位置，往水底拿HUT KEY，再回到起點附近的小屋使用，便可發現SECERT



## ANTACTICA地區第二關「RX－TECH MINES」

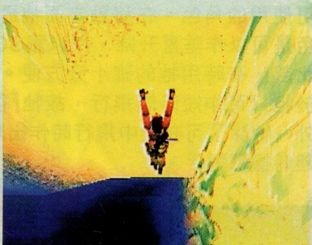
1) 在頂層的小屋，在門口的另一邊牆壁某處是可以爬的，看見LARA抓着最低點時(必需雙腳仍在牆上)，用跳＋空中轉身＋抓緊便可發現



2) 完成第一程炭車的冒險後，再到第一個SECERT POINT便會發現有一度門已經打開，進去便會發現

3) 在圖示的位置跳下去，之後利用冰壁兩邊凸出來的冰塊作踏腳石，在盡頭處便會發現





## ANTACTICA地區第三關「LOST CITY OF TINNOS」

1) 在斷橋的一邊，跳向有SAVE GEM的冰塊，之後再到達另一邊斷橋的頂，會有兩塊隱形石可作踏腳，之後便可到達SECERT POINT



2) 當房內門打開之後，開動圖示的機關，然後折返第二條橋，在盡頭落到地面之後便會發現(但過了一段時間後便會自動關上)



3) 在「土」的考驗中，拿到OCEANIC前，到底下有符號的牆的左邊，在缺口內開動機關後。之後在第二條橋連接的大堂會多了一條樓梯，上面便是SECERT POINT



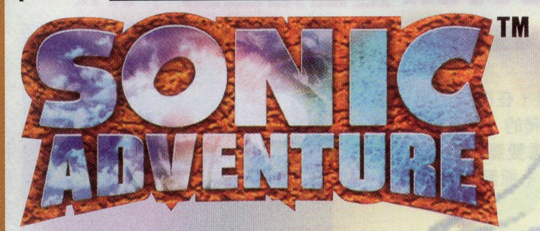
## ANTACTICA地區第四關「METEORITE GAVERN」

無SECERT

當找到全部的SECERT POINT，再完成遊戲記錄後，便會多出一個關卡「ALL HALLOWS」等待玩者。至於攻略法嘛……留待大家去玩好了(不過如果真的要，請來信到「電視遊戲信箱」吧)

製造商：SEGA 發售日：發售中 售價：5800日圓 記憶：至少10個BLOCKS
容量：GD-ROM
1P／ACT／MEM

TEXT BY: 小健健




在上一期的《遊戲誌》，我就為大家刊載了這遊戲那「SONIC篇」的攻略。而來到今期，其餘5位基本人物及隱藏人物「SUPER SONIC」的攻略也會奉上。好，閒話少說，先來TAILS的攻略吧。

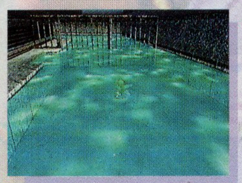
## TAILS 篇攻略:

### 人物特性:




玩SONIC篇完成STAGE 01之後就可使用的角色。在移動方面牠最大的特色是可以作垂直升降，所以跟SONIC相比起，有時用牠的確十分方便。不過由於牠只可作短時間飛行，故牠「後勁不繼」時可會有跌死的危險。另外，牠除了可在空中飛行時作出攻擊外，也可在地面按B鍵回轉或跳起時撞擊對手。

### 取得 JET ANKLET



當跟SONIC相遇後，回到STATION SQUARE，就可跑去TWINKLE PARK旁的水渠處。水渠上面有個洞的，垂直昇上去，就可取得JET ANKLET。取了它的話，TAILS在空中的飛行速度就會增加。

### 跟 HORNET 之戰



取得JET ANKLET，乘火車去MYSTIC RUIN，再跑去車站旁的小平地，就可跟HORNET對戰。TAILS可以用空中移動來避開其飛彈攻擊，到它鑽地時立即跳到其身邊，再用地上攻擊，如是者要擊敗它是不難啊。

### ACTION 01 WINDY VALLEY

#### 怎樣去?

打敗了HORNET後，跑到平地旁的小屋，那處門前就有一塊風之石。取了它，跑往瀑布右邊的山洞，把風之石放於石碑前，就可跑進WINDY VALLEY中了。

#### 攻略要點:



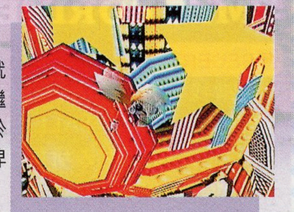
這裏玩者要做的，是比SONIC先去到終點，而畫面下面有一個顯示器來表示TAILS跟SONIC的位置。由於這是競賽的關係，故有時可要放棄取ITEM及打敵人的機會。



唔，基本上這版跟SONIC篇時分別不大，玩者大可用回SONIC篇時那些架空道路去到終點。除此之外，玩者也可利用空中那些綠色的DASH RANK來加速，繼而走空中捷徑。不過這樣做的話小心會因為穿不到DASH RANK因而失速跌死。

### ACTION 02: CASINOPOLIS

#### 怎樣去?



CLEAR了WINDY VALLEY後，就可乘火車回到STATION SQUARE，繼而去到CASINO AREA的賭場處。由於賭場的門壞了，故TAILS要飛上賭場招牌上，把鍵按下，才能跑進賭場內。

#### 攻略要點:



今次我們不是玩波子機，而是在通風槽中冒險，而目的又是要比SONIC快一步去到終點。前半部份TAILS要在一些地上有陷阱及有急斜坡的長廊中行走。其實只要TAILS用飛行，就可輕易通過這裏，而且還可把天花板的ITEM取走。去到後半部份，TAILS就會來到一大風槽中。由於出口就是上面那些牆壁之洞的其中一個。(外面有粉紅色光管包圍的喲)故在地面上升時可要貼住牆邊，不然只是在空中瞎滾。



而跑了進壁的洞裏，就會來到一些細長的窄道。這裏要高速移動的比較吃力的。TAILS可在行走時見到空中有ITEM時跳起(只是跳，不是飛行)，那就可以用較快的速度通過之。

### STAGE 03: ICECAP

#### 怎樣去?

當CLEAR了「CASINOPOLIS」後，就可在賭場旁的橫街中取得「冰之石」。拿着它乘火車回MYSTIC RUIN，跑進車站旁的山洞，再把「冰之石」放在石碑上，那麼那扉冰門就會打開。

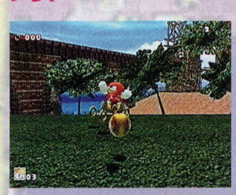
#### 攻略要點:





TAILS只會玩「ICECAP」的滑雪部份，不過同樣地要比SONIC先到終點才算成功。基本上TAILS的滑行速度是較SONIC為高，所以能避開障礙物要勝利的話是不難的。還有，除了踏上加速器外，在跳台上按A鍵的話也能加速的。所以若要拋離SONIC可不要錯過這些機會啊。

### 跟 KNUCKLES 之戰



完成了「ICECAP」，跑回MYSTIC RUIN的瀑布前，就會見到KNUCKLES的啦。跟牠對戰時，要小心牠兩下拳之後會有一下突進攻擊，TAILS可要立即跳走。當牠在站着發呆時，就可用尾巴攻擊。另外牠飄過來時可要飛走，因為這時牠是有攻擊判定的。

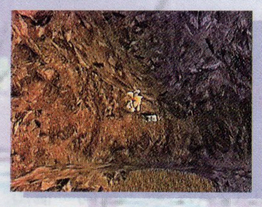
### 跟CHAOS 04次戰



用TAILS打CHAOS 04就比用SONIC輕鬆不少。我們可以用TAILS在空中盤旋，不但可避開它大部份的攻擊，另外在空中一見到它把頭伸出水面時，更可撞過去攻擊之。

# MNI GAME：SAND HILL

## 怎樣去?



打敗了CHAOS 04，玩過跟SONIC篇完全一樣的「SKY CHASE ACT 1」後，TAILS就會跌回落MYSTIC RUIN。此時玩者就可乘瀑布旁的礦車去到遺跡地帶。落過長長的樓梯，靠左行，就會見到一隻青蛙跳了進沙之山洞中。此時TAILS只要把山洞頂的鍵按下，就可跑進去冒險了。

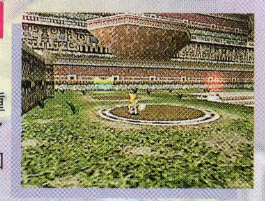
## 攻略要點：





這裏玩的滑沙，玩法就跟在「ICE CAP」中滑雪差不多。然而在這裏是沒有金環的，要取高分的話就要連續通過那些紅色的門。另外，在這版時常會有障礙物突然在你面前出現，此時玩者只要跳起再按方向的話就可避免撞過正着。

# 取得 RHYTHM BROOCH



捉到青蛙後，就會來到一個神殿前。而在這神殿左邊的高台上，就可拾到一種名為「RHYTHM BROOCH」的道具，有了它玩者只要按實B鍵，TAILS就可作連續回轉攻擊。

# STAGE 04：SKY DECK

## 怎樣去?

取了「RHYTHM BROOCH」後，跑到神殿前發生EVENT，令TAILS回到現實世界。碰過BIG CAT後，回到TAILS的小屋，就可乘飛機去玩跟SONIC篇一樣的「SKY CHASE ACT 2」，繼而降落於EGG CARRIER上。當它變型後，前面就會出現「SKY DECK」的入口。

## 攻略要點：

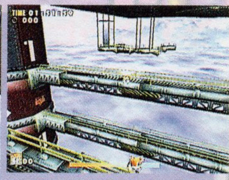
TAILS的「SKY DECK」，只不過是SONIC篇「SKY DECK」的前半部份，在這裏也是要比SONIC先到終點。在那些窄道上面也浮了不少ITEM，再加上DASH RANK的幫助，所以TAILS可用飛行來飛過這些窄道。不過若果要超越SONIC，可要走捷徑的直接飛到對面的窄道上，不用像SONIC般要兜大圈。



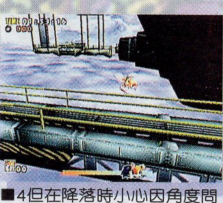
■1窄道的地面這麼危險，空中又有ITEM，當然是在空中走啦。而且還可以直接飛到前面的圓筒處。



■2這些地方，用垂直起飛就可輕易通過啦。



■ 3不要這麼笨跟SONIC兜大圈呀，直接飛過去啦。



■4但在降落時小心因角度問題而踏不進窄道上啊。

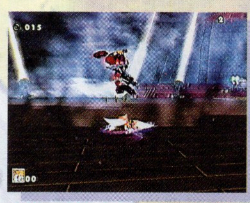


■ 5下面雖然也有很多ITEM，但小心「易落難上」的跌死或被SONIC追過啊。



■6對面有個小平台啊，飛過去作踏腳石，再向前飛就是終點了。

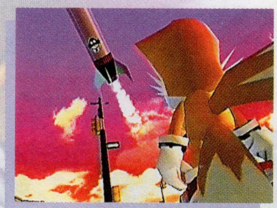
# 跟E-102 γ之戰



完成了「SKY DECK」後，TAILS就會來到EGG CARRIER的船艙部份。只要用船艙中的升降機升上甲板，就會見到E-102 γ。要打敗它也不是太難，只要被它LOCK ON後立即竄開，當埋身時表B鍵攻擊就可以了。

# STAGE 05：SPEED HIGHWAY

## 怎樣去?



打敗了E-102 γ後，TAILS就會離開EGG CARRIER，回到STATION SQUARE。之後EGG MAN就會把導彈射向STATION SQUARE。由於導彈不起爆，所以EGG MAN就打開了通往「SPEED HIGHWAY」的鐵閘，而TAILS當然就要阻止其陰謀啦。

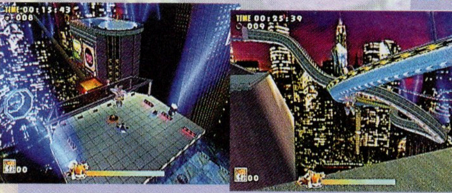
## 攻略要點：

這次TAILS要比EGG MAN先去到終點。然而，若果玩者只行SONIC篇的路而不行捷徑的話，很易會被EGG MAN所追過。所以想過版的話玩者可要放膽試一試由DASH RANK所築成的捷徑。



■1 不要碰到EGG MAN的飛船啊，會把你的金環盡散掉的。

■2不要沿路直衝下去，應跳到前面的平台，再跳到前面的DASH RANK中。



■3不要乘紅色的移動台啊，用左邊的DASH RANK作捷徑吧。

■4來到這個平台上，直接跳到對面的公路上吧。

■5用前面的升降板可浪費時間哩，用旁邊的DASH RANK吧。



■6沒有直升機怎辦？穿過DASH RANK去到對面大廈的洞裏就可以了。



■ 7火箭可載你去上面的道路處啊。



■ 8上面是DASH RANK，下面有平台。令你就算穿不過DASH RANK也好，也不至於跌死。

# 決戰最終波士！！ EGG WALKER！！



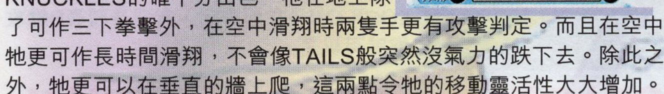
終於來到跟EGG MAN作決戰的時侯了。這隻EGG WALKER會不停放小炸彈外，另外它也會用腳踏出震波作攻擊。而踏出震波的那隻腳之腳腕在攻擊過後是會發光的，此時只要TAILS前去作回轉攻擊，EGG WALKER就會失足，TAILS就要立即竄前去攻擊在駕駛艙中的EGG MAN，如此類推。不過到後期同一時間會有兩隻甚至三腳腕發光，此時TAILS就要在它們還亮着時一一攻擊之，不然EGG WALKER就不會失足，你就攻擊不到EGG MAN的啦。



## KNUCKLES篇

### 人物特性：

以移動及攻擊的性能而言，KNUCKLES的確十分出色。牠在地上除了可作三下拳擊外，在空中滑翔時兩隻手更有攻擊判定。而且在空中牠更可作長時間滑翔，不會像TAILS般突然沒氣力的跌下去。除此之外，牠更可以在垂直的牆上爬，這兩點令牠的移動靈活性大大增加。



不過，牠的ACTION STAGE之目的就有點與別不同。其目的是利用畫面中的雷達，找出散落在版圖中三粒鑽石。而雷達由遠至近的顏色表示順序為無色、藍色、綠色、黃色、粉紅色及紅色。不過，就算是同一版也好，但每次鑽石散落的地點也不盡相同。所以以下的攻略我只能提出一些該版要注意的事項。

## STAGE 01: SPEED HIGHWAY



### 怎樣去?

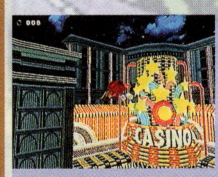
來到STATION SQUARE，往TWINKLE PARK左邊的大街一直走，去到盡頭就會發現一座大廈被鐵馬所封，打碎它吧，入面就是「SPEED HIGHWAY」的入口。

### 攻略要點：

KNUCKLES的「SPEED HIGHWAY」只是SONIC篇的後半部份。在這裏，玩者要在石屎森林中找出那三塊鑽石。而這裏隱藏着鑽石的地方，很可能是在大廈天台上的水箱呀、又或者是廣告板之類的東西。不過有時也可以在天台那些敵人體內，那麼到時可要注意那雷達的反應了。除此之外，有時鑽石也會藏在大廈三、四樓中單位內，又或者是在附於大廈牆邊的道路上，找找看吧。



## STAGE 02: CASINO POLIS



### 怎樣去?

完成了「SPEED HIGHWAY」後，就可跑往CASINO AREA處。由於賭場的門壞了，所以KNUCKLES要先爬到賭場對面的廣告板上，再飛上賭場招牌上，把按鈕按下。

### 攻略要點：

一個面積雖然不大，但層次頗複雜的一間賭場，要在這裏找鑽石也不是件易事。而且收藏鑽石的地方也可說是層出不窮，除了會收藏於敵人體內、有時會於浴室的間隔內、有時又會藏於金庫內。另外有時又會藏於一些非常隱閉的地方，好像2樓那個巨型獅子的口中(可用獅子前的彈弓彈自己上去)、大門口的上面、甚至是藏在中間那巨型SONIC金像中。(如是者就要把金像打碎囉)



## 跟CHAOS 02之戰

跟着EGG MAN乘酒店中的升降機，就可跟CHAOS 02一較高下。要攻擊到這傢伙，可要乘它出拳時竄過去轟之，不然其他時侯可會把你彈開。另外，它有招攻擊是會把自己擴散到整個地板的，此時玩者就要在空中滑翔來避開。



## 取得SHOVEL CLAW



我們乘火車回MYSTIC RUIN，在TAILS小屋後的山洞，就有取得這「SHOVEL CLAW」。有了它KNUCKLES就可掘地了。而方法就是A及X鍵一起按。

## STAGE 03: RED MOUNTAIN



### 怎樣去?

取得「SHOVEL CLAW」後，在同一個山洞中是有一個古怪的小泥丘的。在這裏向下掘，就會找到一個自爆器。取着它跑去車站旁的山洞一直走，去到「RED MOUNTAIN」的入口時把它擲向門前的機械猴子就可以了。

### 攻略要點：

由於這個版圖較大，所以玩者可先盤旋一次大約知道那些鑽石在哪，之後再根據雷達的指引慢慢尋找。有時見雷達猛響但老是找不到的話，可試試轉到石柱之後面瞧瞧。不過通常都會在石柱的小平台上或敵人體內，但若果四處無物而雷達又現紅色的話，鑽石可是隱藏於岩石中，如是者剛剛學回來的掘地技倆可大派用場。





## 跟SONIC及CHAOS 4對戰



回到MYSTIC RUIN，跟在瀑布前的SONIC決戰吧。要打敗牠也不難，只要乘牠轉過來時跳開，之後再用其硬直來攻擊就可以了。

至於對CHAOS 4也是用TAILS的戰法，就是用飛翔來避開其攻擊，當它把頭冒出來時就飛過去攻擊。

## 取得FIGHTING GLOVE



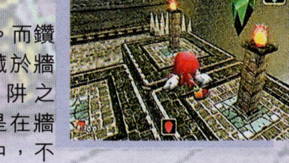
坐瀑布旁的礦車去到遺跡地帶。落了樓梯後一直靠右行，就會來到BIG CAT的家。由這裏的岩石向上爬，就可取得「FIGHTING GLOVE」。取了它之後玩者只要按X鍵儲氣，滿了後再放手，KNUCKLES就向敵人可作HOMING攻擊。

## STAGE 04: LOST WORLD

### 怎樣去?

先在遺跡地帶入口的樓梯旁拾到一個金之石，把它放在遺跡前；之後跑到遺跡附近的小草洞中，把銀之石掘起，又放在遺跡前就可以進入遺跡中啦。

### 攻略要點：



這裏的結構其實比賭場還要簡單。而鑽石多數是收藏於牆壁頂那些陷阱之間，又或者是在牆上之小房間中，不過又時也可以是在入口附近的沙地中。只要你爬牆時小心留意四周不要被陷阱所傷，要CLEAR是不難的。





## STAGE 05: SKY DECK

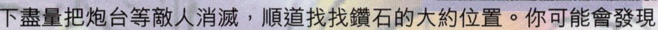
### 怎樣去?



由過去回來後，KNUCKLES會於巨型鑽石祭壇處出現。牠跟着E-102，回到遺跡地帶，落了樓梯後一直靠左行，就可去到EGG MAN的基地。上到了EGG CARRIER後，往甲板的後半部份走，來到一個泳池。而泳池就是「SKY DECK」的入口。

### 攻略要點:

這個版圖的最大特點，就是可讓玩者調校其傾斜角度，方法就是用入口前那枝控制桿。不過在未用控制桿前，可先在水平狀態下盡量把炮台等敵人消滅，順道找找鑽石的大約位置。你可能會發現





一些鑽石被封在一些鐵閘內。而要把鐵閘打開的方法，就是令船傾側，將閘門斜向下方，那它就會打開，你就可竄進去拾鑽石。除此以外，鑽石也可能是藏於地底的或半空中。而你可利用吊鉤的協助而將於半空中的鑽石取走。

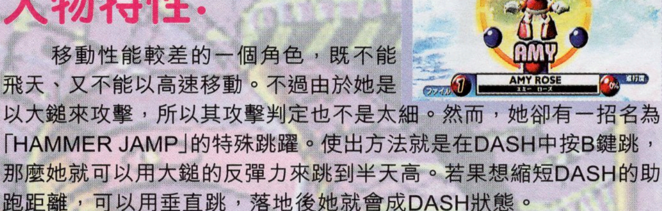
## 跟CHAOS 6之戰



原來KNUCKLES也要打CHAOS 6的，而戰法也是要將那些人工衛星掉進其口中，令它結冰再攻擊。但戰鬥的地方有兩處是破爛了的，而掉了下去更會令你金環盡失。由於用KNUCKLES拾起人工衛星比較困難，所以我們可以盡量把那些人工衛星擊落，由CHAOS自己吸入體內，再乘它結冰時攻擊。

## AMY 篇

### 人物特性:



移動性能較差的一個角色，既不能飛天、又不能以高速移動。不過由於她是以大鎚來攻擊，所以其攻擊判定也不是太細。然而，她卻有一招名為「HAMMER JUMP」的特殊跳躍。使出方法就是在DASH中按B鍵跳，那麼她就可以用大鎚的反彈力來跳到半天高。若果想縮短DASH的助跑距離，可以用垂直跳，落地後她就會成DASH狀態。

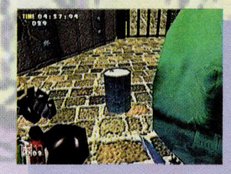
## STAGE 01: TWINKLE PARK

### 怎樣去?



先去CASINO AREA引發遇見SONIC的EVENT，之後跑回TWINKLE PARK門口就是了。

### 攻略要點:

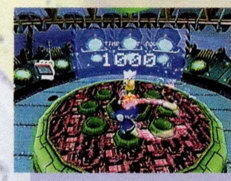


這裏AMY的目的就是避過機械人ZERO的襲擊而去到終點。不過ZERO這傢伙是打不死的，攻擊它只可暫緩其攻擊行動。然而，在版面中會出現一些類似油桶的東西，AMY只要躲進去ZERO就會見你不到。



說回TWINKLE PARK中的東西。比較特別的是那段鏡之長廊。在這裏↑、↓之方向是換轉了的，若玩者不大習慣的話，只是按←的避過流星鎚就是了。而在鏡之長廊後，玩者也要小心那些會突然下場的地板。

## MINI GAME: HEDGEHOG HAMMER及取得「戰士的羽毛」



被E-102放了出來後，就可跑出去玩「扑超音鼠遊戲」。玩法場很簡單，在中央圈中跳起開始遊戲後，就可按X鍵打那些SONIC公仔取分。藍色100、金色500、EGG MAN倒扣200。在限時之內取得2000分的話就可取得令AMY可作回轉攻擊的「戰士的羽毛」。若果在EGG CARRIER被擊沉後再來這裏的話，只要你取得3000分，更可取得有更大攻擊判定的「LONG HAMMER」。

## STAGE 02: HOT SHELTER

### 怎樣去?

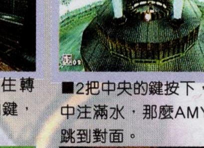
離開了玩MINI GAME的地方，往左面的房間跑進去，入面就是「HOT SHELTER」的入口了。

### 攻略要點:

對AMY來說，這是一個難度蠻高的地方。除了那隻ZERO仍是吊靴鬼般跟着你，而且內裏還有各式各樣的謎題等着你去解開。



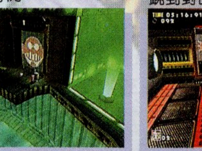
■1玩者要AMY握住轉盤，自己再轉動方向鍵，門才會打開。



■2把中央的鍵按下，令池中注滿水，那麼AMY就可跳到對面。



■3這裏的開門密碼是左轉1下、右轉3下。



■4這裏要一面避開ZERO的攻擊，一面開門，很難哩。



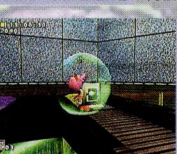
■5齒輪下有些金環，貪心的你可取過它們後用梯爬回上來再前行。



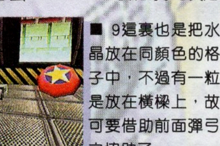
■6按這個鍵令巨型齒輪逆轉，那麼AMY就可順勢登上去。



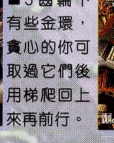
■7按鍵時小心失足啊。



■8這裏要把水晶放在同顏色的格子中，門才會打開。



■ 9這裏也是把水晶放在同顏色的格子中，不過有一粒是放在橫樑上，故可要借助前面彈弓之協助了。

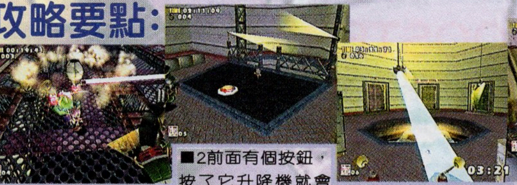


## STAGE 03: FINAL EGG

### 怎樣去?

從過去回來後，來到MYSTIC RUIN。乘瀑布旁的礦車去到遺跡地帶，落了樓梯一直靠左行，來到EGG MAN基地的入口。入到去，在一個門口有鍵的地方，先按左手第2粒按鈕，之後再順次序往右邊的鍵按下去。那麼這扇門就能打開了。

### 攻略要點:



■1再把這些LASER發射器消滅，那麼就可安全通過了。

■2前面有個按鈕，按了它升降機就會下來，不過在等它下來時可要跟ZERO玩下捉迷藏。

■3這裏有5扇門，只有一扇是出口，而且每次也不同，所以玩者可要自己碰碰運氣了。



■4平台太高？用DASH中按X鍵用HAMMER JAMP的跳上去吧。

## 跟 ZERO 之戰



乘火車站下面的木船去EGG CARRIER吧，在這裏最終波士ZERO正等待着你。不過這傢伙在通常時間AMY是不能傷它分毫的，可要用鎚仔迫它進場邊，當它被電擊中後其頭部就會打開，AMY可要乘此時攻擊才能傷害到它啊。

# E-102 γ篇

## 人物特性：

攻擊效率非常高的角色，而且其攻擊方法也與別不同。玩者可按X鍵令E-102發出LOCK ON LASER繼而得知敵人之位置。之後玩者放開X鍵的話，E-102就會放出導彈射向被LOCK ON的敵人處，非常方便。

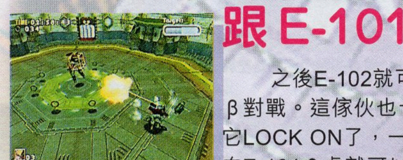
不過E-102的所有任務皆要在限定時間內完成，不像其他角色般有無限時間。若想增加限定時間，可一次過把數隻敵人LOCK ON，那麼E-102也會一口氣的把它們擊毀，造成COMBO。COMBO數目越多，所增加的時間也越多。

## STAGE 01：FINAL EGG

### 攻略要點：



非常容易過的一版，主要是令玩者練習一下E-102其獨特的攻擊方式。玩者可站在四個SONIC公仔中間，按住X鍵轉一個圈把它們LOCK ON，之後就可輕易做出4 HITS COMBO。而去到最後更會見到一SONIC公仔被吊在對面。只要把它LOCK ON及攻擊三次就可過版。



### 跟E-101 β之戰

之後E-102就可去到基地的下層，跟E-101 β對戰。這傢伙也十分易打，只要用LASER把它LOCK ON了，一面跳走，一面讓導彈自行射向E-101 β處就可以了。

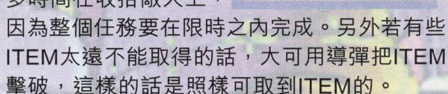
## STAGE 02：EMERALD COAST

### 怎樣去？

E-102收到EGG MAN的命令要捉青蛙，於是乎它就跑到去STATION SQUARE酒店泳池旁的海灣處看看。雖然那裏有圍欄阻路，但被它用三發子彈就清除了。

### 攻略要點：





障礙物比敵人更多的一版，玩者大可利用它們作LOCK ON的練習。不過，不要花太多時間在收拾敵人上，因為整個任務要在限時之內完成。另外若有些ITEM太遠不能取得的話，大可用導彈把ITEM擊破，這樣的話是照樣可取到ITEM的。

## 取得BOOSTER





在EGG CARRIER的船艙內，當E-102見過正在改造中的E-101後，便跑往最右邊的房間，並把AMY放了。之後，就可跑到船艙二樓的武器庫，取得可增加浮空時間的BOOSTER。然而，待EGG CARRIER被擊落後，更可跑往武器庫對面的儲水槽，繼而取得有更大爆花的武器——三式LASER槍。取過之後就可乘升降機到甲板。

## 跟SONIC之戰





上到甲板，就要跟SONIC決一勝負。要打敗牠也不是太難，只要拉遠距離，之後LOCK ON及發射導彈就可以了。

## STAGE 03：WINDY VALLEY

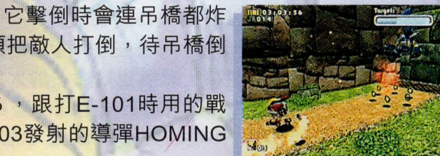
### 怎樣去？

來到MYSTIC RUIN，當然是在TAILS的小屋前取得風之石，再把它放在瀑布右邊山洞中那石碑上啦。

### 攻略要點：



這版的主要目的，是爭取時間去到終點，繼而把E-103 δ打倒。而這一版時有出現的百足型敵人，由於攻擊它時很易做出COMBO，故可說是增加時間的大好機會。不過玩者要小心一些待在吊橋中的敵人，因為把它擊倒時會連吊橋都炸掉。所以玩者可在橋頭把敵人打倒，待吊橋倒了再飛過去。



至於那隻E-103 δ，跟打E-101時用的戰法差不多，只不過是103發射的導彈HOMING性能較佳罷了。

## STAGE 04：RED MOUNTAIN

### 怎樣去？

火車站旁的山洞又再次出現，跑進去行到盡頭，就會見到一隻機械猴子守住了門口，快快把它消滅吧。

### 攻略要點：

由於這版比較長的關係，所以更加要珍惜時間，除了不要拘泥於一兩件ITEM而浪費時間外，更加要用COMBO來消滅敵人，這樣的話大可有數十秒的時間進帳。然而，在版圖中很多平台也被熔岩所包圍，故在跳躍時可要活用下那BOOSTER。



至於要對付那隻在版尾等侯你的E-104 ε，跟打之前的機械人也差不多，不過它的體力較多，比較難纏而已。

## STAGE 05：HOT SHELTER

### 怎樣去？

我們可乘木船回到EGG CARRIER，之後再乘升降機去到船艙，再利用下層的入口進入「HOT SHELTER」。

### 攻略要點：



■1把壓住按鈕的箱子打破，之後就可按鍵令齒輪逆轉，而我們就可順勢而上。



■2這裏我們大可用導彈來按鍵，避免了失足的危險。

■3衝上去時要利用BOOSTER的協助，方能通過。



■4這裏E-102要像公仔般被夾夾上去。



■5又用導彈來按鍵吧。



■6前無去路？飛往右邊的卡車就可以了。

■7一跌下來就被敵人圍住，按住LOCK ON LASER轉一圈的攻擊它們吧。



■8對E-105 ζ時，可不要胡亂跳躍，由轉盤載住你轉吧。E-102是不用四處跑的，只要用LOCK ON LASER射去敵人的導彈及E-105身上之炮台就可以了。

## 跟E-101改之戰

用升降台上回甲板，這也是跟E-101改決戰的時侯。在大部份時侯就算它被LOCK ON了也好，它也能撥開你的攻擊。然而在它完身被光包圍，繼而衝過來後，它是有一段硬直時間的。乘這個時侯攻擊它吧。除此之外，時間也不是太多，要速戰速決啊。

# BIG CAT篇

## 人物特性:

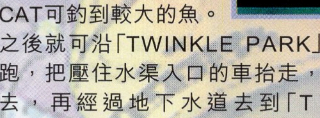
BIG CAT的移動力及攻擊性能是6人之中最差的，因為基本上用BIG CAT時不是玩ACTION GAME，而是玩一隻釣魚GAME。不過牠也可以用其魚桿攻擊敵人，方法是在埋身時按X鍵。又或者在遠距離時緊按X鍵，之後把魚鉤的降落地點圈住敵人，然後才放開X鍵就可以把敵人消滅。

## STAGE 01: TWINKLE PARK

### 怎樣去?

來到STATION SQUARE首先在TWINKLE PARK旁的水渠中，取得「LEVEL UP LURE」，令BIG CAT可釣到較大的魚。之後就可沿「TWINKLE PARK」旁的路一直跑，把壓住水渠入口的車抬走，繼而跳了進去，再經過地下水道去到「TWINKLE PARK」。





### 攻略要點:

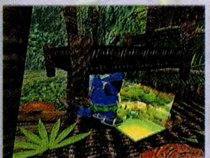
BIG CAT在公園中要做的就是把在池中的青蛙釣上來。方法很簡單，按實X鍵及方向鍵來決定放魚鉤的位置。之後待青蛙上釣。當牠把魚鉤咬住後，玩者就要按↓。若上釣了，就可按A(快收)或X鍵(慢收)來收魚絲。不過在收魚絲要小心魚絲會斷。把青蛙釣了上來後就可過版。

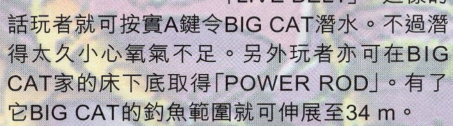


## 取得「LIVE BELT」及「POWER ROD」



離開了TWINKLE PARK後，在TWINKLE PARK入口附近拾到冰之石，拿着它乘火車回MYSTIC RUIN，進入火車站旁的山洞。繼而把冰之石放在石碑上，令冰門打開，而跑進去就可取得「LIVE BELT」。這樣的話玩者就可按實A鍵令BIG CAT潛水。不過潛得太久小心氧氣不足。另外玩者亦可在BIG CAT家的床下底取得「POWER ROD」。有了它BIG CAT的釣魚範圍就可伸展至34 m。





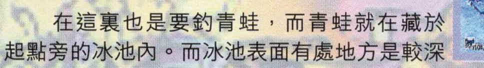
## STAGE 02: ICECAP

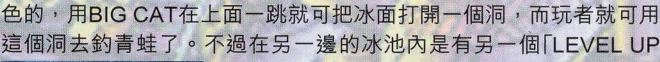
### 怎樣去?

取了「LIVE BELT」繼續向裏面走吧。

### 攻略要點:

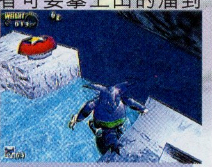
在這裏也是要釣青蛙，而青蛙就在藏於起點旁的冰池內。而冰池表面有處地方是較深色的，用BIG CAT在上面一跳就可把冰面打開一個洞，而玩者就可用這個洞去釣青蛙了。不過在另一邊的冰池內是有另一個「LEVEL UP LURE」，想得到的話玩者可要攀上山的溜到去另一邊。







■→這個水池有條水池通道，是可通去山的另一邊，繼而取得另一個「LEVEL UP LURE」。



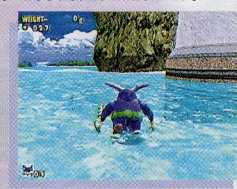
## STAGE 03: EMERALD COAST

### 怎樣去?

當然是用STATION SQUARE酒店，那泳池旁的通道跑進去啦。

### 攻略要點:

這裏的海岸線這麼長，究竟青蛙在哪裏? WELL，你要只要依照圖中顯示的地方垂釣，那麼要釣到青蛙是不難的。另外這裏的正後方是有條海底通道的，是可通往一個隱藏釣魚場啊。



■ 在這裏垂釣吧。

## STAGE 04: HOT SHELTER

### 怎樣去?

上到去EGG CARRIER之船艙，其下層是有三扇門的。先往右邊的門，在牢獄取得「LEVEL UP LURE」之後就可往中間的門進入「HOT SHELTER」。

### 攻略要點:

經過一些簡單的ACTION關卡後，就會來到一沒有水的大水槽中。BIG CAT可按中央的按鈕令水槽注滿水，而青蛙就在入面了，快快把牠釣上來吧。

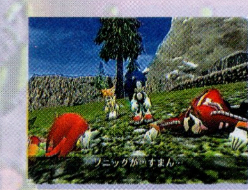


## 跟CHAOS 6之戰

在船艙中，用自動列車去到甲板上，將困在CHAOS 6體內的青蛙釣出來。方法十分簡單，只要把魚餌拋到去CHAOS 6身上那個紅色記號上就可以了。之後就可乘TAILS的飛機離開。



## SUPER SONIC篇:



CHAOS 6雖被SONIC打敗，原來它還未死的。而且還將在TAILS飛機上鑽石取走，令自己變成完全體，還把STATION SQUARE破壞!! 現在消滅CHAOS的責任，就落在全身金色的SUPER SONIC身上!!





SUPER SONIC要利用破爛公路上的加速器，增加衝力，繼而衝入CHAOS的體內。當衝到去其頭部時，玩者就可按A鍵攻擊，炸它一個稀巴爛。把它炸三次後它就會再次重組，再炸多三次才可真正的把它打倒。





不過玩者要小心若果衝力不夠，就不能衝上其頭部，那麼是次攻擊亦會失敗。所以取後一個加速器是一定要踏到的啊。另外，雖然SUPER SONIC受到攻擊時不會金環盡失，但自己所持的金環量卻會不停減少，當金環滅盡了SUPER SONIC就會變了普通SONIC，亦不能繼續戰鬥了。所以爭取金環、踏到最後一個加速器是打倒完全體CHAOS的要點。



製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出(11月25日)　容量：544 M
FIG　2P



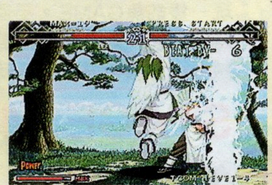
# 幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～
## 神土烈震月華之奏．幕末劍客浪漫譚 第二幕

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM

## 公開！隱藏模式「TIME ATTACK」

前作的特殊模式「TIME ATTACK」，至本作中亦保留下來。其中「TIME ATTACK」，顧名思義，就是在制定的時間(99秒)之內，以斬殺最多對手為目的。


■由於「TIME ATTACK」不設體力限制，所以最適合練習「極」劍質使用


■剩餘30秒的時候，角色的體力就會降至四份之一閃動的狀態，玩者能於此時任意使用超奧義作為攻擊



■選擇「走失人形」進行「TIME ATTACK」模式效果會更為有趣

## 使用方法

投入硬幣後，在標題畫面中，按着A、B、C三個掣，然後再按START掣開始

## 劍客指南

## MOON DESTINY～生於月之宿命的武士～

### 御名方 守矢

#### 特殊技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 逸刀．水無月 | ↘＋A |
| 逸刀．花殘 | ←＋B |

#### 必殺技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 逸刀．朧．上段 | ↓↙←＋A（可按着掣儲勁） |
| 逸刀．朧．中段 | ↓↙←＋B（可按着掣儲勁） |
| 逸刀．朧．下段 | ↓↙←＋C（可按着掣儲勁） |
| 再待機 | 拔刀發動後 A or B or C |
| 拔刀解除 | 拔刀待機中 D |
| 逸刀．新月 | →↓↘＋A |
| 逸刀．新月、裏 | →↓↘＋B |
| 逸刀．雙月 | 「技」「極」劍質 逸刀．新月擊中時→↓↘＋B |
| 帶刀．步月 | ←↙↓＋A or B or C |

#### 昇華對應技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 逸刀．月影（輕） | ↓↘→＋A（可連續輸入三次） |
| 逸刀．月影（重） | ↓↘→＋B（可連續輸入四次） |

#### 超奧義

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 活殺．十六夜月華 | →←↙↓↘→＋AB同按 |

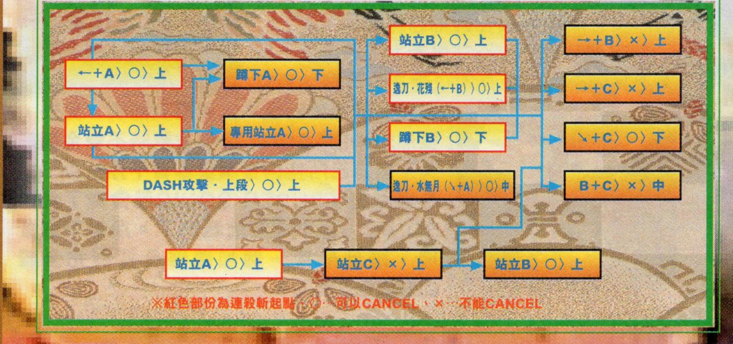
#### 潛在奧義

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 活殺．亂雪月花 | →←↙↓↘→＋B |

#### 亂舞奧義

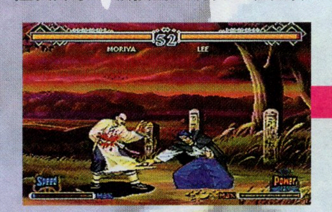
| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 活殺．白夜 | ↓↓＋A or B |

### 連殺斬表




## 武藝解析

以技速度取得優勢的御名方守矢，主力仍以站立輕斬作為近中距離的牽制，假若適當地配合「逸刀．新月」對空和「逸刀．朧」上中下三段的神速特性，就可以輕易取得近中距離的主導權！至於中遠距離方面，遠距離重斬(←＋B)是維持相方之間距離的重點招式，在一定距離中能發揮突襲的作用。另外，蹲下重斬也是迎擊空中對手的可靠通常技，對於不太擅長昇系必殺技的人有另一種選擇。



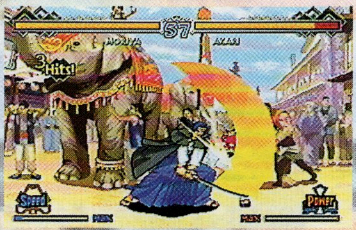
■「技」劍質的守矢主要利用近中距離的站立和蹲下輕斬CANCEL往各種必殺技



■「力」劍質的守矢與楓同樣，重點歸於輕斬作為近距離輕斬(←＋A)和必殺技之間的連繫

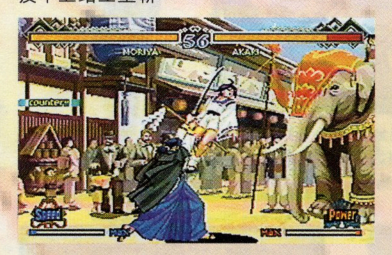
## 逸刀．水無月

中段技「逸刀．水無月」，雖然不能連擊由下段開始的連殺斬，也不能空振CANCEL使用，不過卻可以在擊中對手時CANCEL往其他必殺技，對於以變化為主「技」劍質的連殺斬而言，用途就廣泛得多。



## 逸刀・花殘

出招迅速的特殊技，主要作為對空之用，與「逸刀・水無月」同樣能應用於「技」劍質的連殺斬之上，可是攻擊範圍方面就始終及不上站立重斬。



## 逸刀・朧

能夠迎擊中遠距離敵人的必殺技「逸刀・朧」，共分為上(A掣)、中(B掣)和下(C掣)三段，其中輸入指令後按着掣不放(拔刀待機)能提昇技威力、HIT數及攻擊距離。



### 逸刀・朧衍生表

拔刀待機
(輸入指令後著按掣儲勁)

逸刀・朧・上段
逸刀・朧・中段
逸刀・朧・下段

拔刀解除
(拔刀待機中D)

再待機
(拔刀發動後 A or B or C)

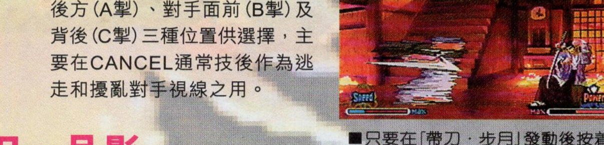
## 逸刀・新月

可靠對空技，其中重攻擊「逸刀・新月・裏」由於出招速度較慢，所以相對先讀成份也較高，與「技」「極」劍質專用追加技「逸刀・雙月」同樣，主要作為連續技攻擊之用。



## 帶刀・步月

速度奇高的移動技，共有後方(A掣)、對手面前(B掣)及背後(C掣)三種位置供選擇，主要在CANCEL通常技後作為逃走和擾亂對手視線之用。



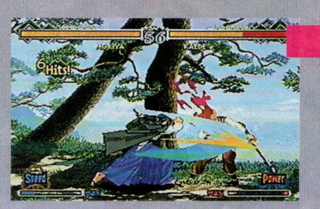


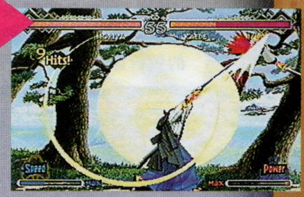


■只要在「帶刀・步月」發動後按着任何一個攻擊掣，守矢便會於移動完結後使用「逸刀・朧」作攻擊

## 逸刀・月影

守矢的主軸型突進技，對比前作性能大幅改變，尤其劍質相異，情況就更為明顯。「力」劍質的輕「逸刀・月影」基本性能與前作相同，同樣能於第一及第二段中昇華往超奧義；至於重「逸刀・月影」性能則剛好相反，除了段數由基本的三次增加至四次之外，連第三段中的中段效果亦被刪去，而且中者也不會倒地，不過好處就是能夠於任何一段中昇華往超奧義，總算是其中的一個優點。





■除了「帶刀・步月」之外，「逸刀・月影」能夠隨意CANCEL往其他必殺技，令攻擊方式變化更大

## 活殺・十六夜月華

連打「逸刀・朧」組成的超奧義攻擊，與覺醒楓的「活心・伏龍」同樣，只要對手越近發動的位置，所受的損害亦越大。「活殺・十六夜月華」主力用於連續技之中，而在對手體力不繼的時候，也是削死對手的最佳攻擊。



## 活殺・亂雪月花

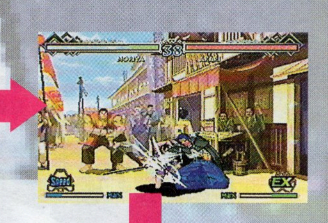
突進亂舞系的潛在奧義攻擊，威力強大，雖然能夠作為中遠距離時突進之用(對手防禦後不能反擊)，不過最可靠的方法始終仍是用於連續技之上。



## 對戰要點～輕斬是近中距離的重點、以必殺技組合變化擾亂對手！～

通常技的速度和距離，以及必殺技之間的組合和變化，守矢不論在攻或防之上也取得絕對的優勢，而且上中下三段的神速拔刀術「逸刀・朧」用途廣泛(對空、中遠距離、下段)，所以就算沒有純熟的連續技防身，也可以依仗必殺技的運用來穩操勝券。

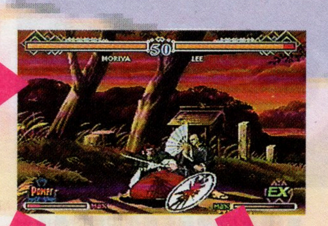




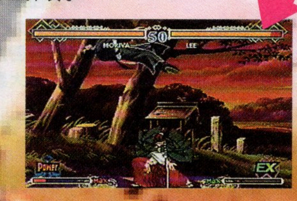
■「技」劍質的守矢可以利用連殺斬造出簡易的上下中三段效果(A・↘＋A連打)







■「力」劍質的守矢則利用重斬持久性，以蹲下踢攻擊作牽制，然後使用DASH投或跳起踢(中段或背中效果)作二擇攻擊





## ANXIOYS WHITE～貫穿命運之槍～ 雪

| 必殺技 | |
|---|---|
| 冰刃 | ↓↘→＋A or B |
| 霜華 | →↓↘＋A or B |
| 冰鏡 | ←↙↓↘→＋C |
| 垂斬 | 近敵時→↘↓↙←＋C |

| 昇華對應技 | |
|---|---|
| 瞬雪斬 | ↓↙←＋A or B |

| 超奧義 | |
|---|---|
| 樹冰 | ↓↘→↓↘→＋AB同按 |

| 潛在奧義 | |
|---|---|
| 真．雪風捲 | ↓↙←↙→＋B |

| 亂舞奧義 | |
|---|---|
| 深．雪風捲 | ↓↓＋A or B |

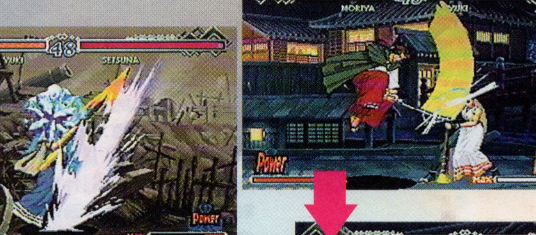
### 武藝解析

中遠距離主導的雪，由於蹲下蹴攻擊性能大幅弱化，以致近接戰上也受到一定影響。牽制技方面，主軸仍是速度和距離並重的站立與蹲下輕斬，配合改良後的飛行道具「冰刃」，就是主力戰中不可或缺的元素。至於遠程攻擊方面，遠距離重斬(→＋B)也有着牽制中遠距離對手的作用，而蹲下重斬和「技」劍質的打上斬(B＋C)則有着先讀對空的作用，效果與必殺技「霜華」不相伯仲。



■追打(對手倒地時↘＋B)除了持有DOWN攻擊效果之外，更能像通常技般攻擊倒地以外的對手





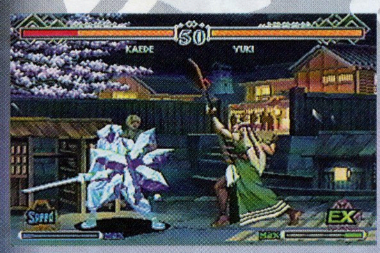
■弱化後的蹲下蹴，只能連繫輕斬和連殺斬一些簡單的攻擊之上



■小跳上昇重斬是可靠的中段技

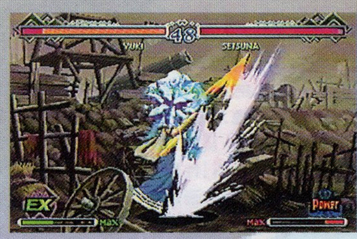
### 冰刃

對比前作，雖然攻擊判擊被削減，特性也改變，但是出招速度就大大增強，令到「冰刃」成為雪的主力必殺技之一，是近中距離中可靠的飛行道具。



### 霜華

先讀對空技，性能與蹲下重斬和打上斬差不多，所以主要仍是作為連續技或垂斬中追打之用。





■利用吹飛蹴出招快的特性，針對打點較高的空中攻擊

### 冰鏡

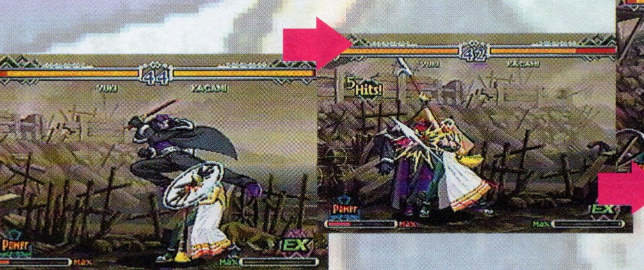
刪去打擊的特性，改為當身和倍返飛行道具的必殺技。其中「冰鏡」持有比彈更長的當身時間，可以倍返對手飛行道具性質的攻擊(超奧義和潛在奧義除外)、也能夠破解硬體術。不過「冰鏡」的缺點就是反擊判定出現時間較慢，而且不能針對下段屬性的攻擊，是為最大的致命傷。



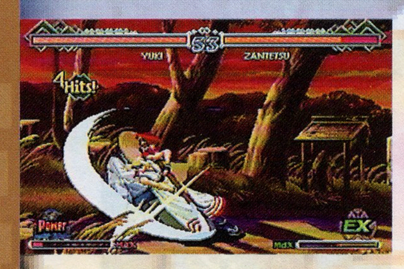
■『對空威力細、對地威力大』是「冰鏡」的特性之一

### 垂斬

投技判定式指令投，與楓「一刀．嵐討」同樣，主要用於技落空後或對手防禦狀態未解除時使用，而「垂斬」完結時，更能以站立重斬或輕「霜華」、輕「冰刃」作追打攻擊(站立蹴版邊專用)。



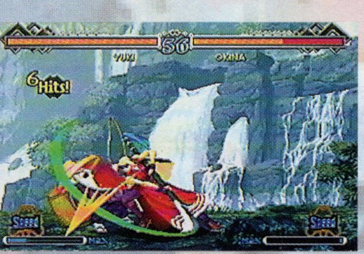
■擋格對手的空中攻擊後，能夠立即以「垂斬」作反擊



■「垂斬」已被刪去前作中能於最後一擊中CANCEL往任何必殺技的特性

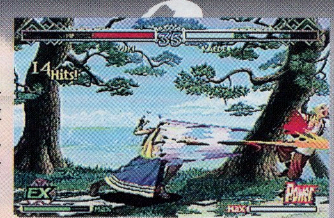
### 瞬雪斬

前作主力突進技「瞬雪斬」，今集性能大幅下降，除了出招速度減慢之外，就連移動距離上也有着限制，對於連續技或昇華使用方面存在很大影響。



## 樹冰

新超奧義「樹冰」，特殊性質欠奉，主要用於連續技(「技」劍質連殺斬後、「力」劍質輕「瞬雪斬」昇華)之上，而「樹冰」攻擊後連打A掣更能令HIT數(4-7)和威力上昇，不過實用與否就見仁見智。



## 真・雪風捲

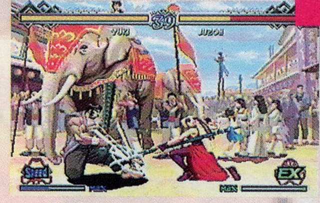
防禦不能的潛在奧義攻擊，能夠捕捉一定距離內於地上或空中的對手，其中最佳的使用方法，就是捕捉倒地後起身的對手(「垂斬」完結後追打)！

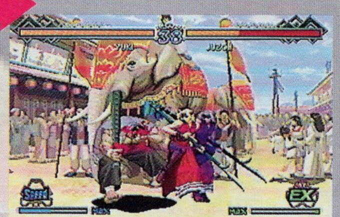


## 對戰要點～相方距離是重點、輕斬冰刃不可少！～

前作中最主力的兩種攻擊蹲下蹴及瞬雪斬，由於受到性能弱化的影響，令雪只能依靠控制近中距離的輕斬(站立和蹲下)，以及性能強化後的飛行道具「冰刃」。至於基本戰法，因為雪的空中重斬對地性能卓越，所以主要向連續技方面埋首。另外，「垂斬」也是近接戰中的重點之一，只要利用雪本身對地和下段攻擊的速度，以指令投命中對手絕不是一件難事。







# FIGHTING HERMIT～戰鬥隱者～　玄武之翁

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 龜笠 | ↓↘→+ A or B or C |
| 龜舞・天 | →↘↓↙←+ C |
| 釣果大良 | →↓↘+ A or B or C |
| 無功用・人 | ←↓↙+ A |
| 無功用・地 | ←↓↙+ B |
| 無功用・天 | ←↓↙+ C |

### 昇華對應技

| | |
|---|---|
| 龜舞・地 | →↘↓↙←+ A or B |
| 挑發 | START 掣 |

### 超奧義

| | |
|---|---|
| 玄武之咆吼 | →←↙↓↘→+ AB 同按 |

### 潛在奧義

| | |
|---|---|
| 玄武之怒 | →←↙↓↘→+ B |

### 亂舞奧義

| | |
|---|---|
| 玄武舞 | ↓↓+ A or B |

## 武藝解析

個子小小的玄武之翁，雖然通常技方面受到先天性身形的影響，但是說到實用程度，就絕對不比其中任何一位角色遜色！玄武之翁除了擁有速度和實用性兼備的蹲下輕斬之外，蹲下重斬、跳起輕斬，以及「技」劍質的打上斬亦是迎擊空中對手的常用招式，所以只要通常技用得恰當也可以立下不敗之地。

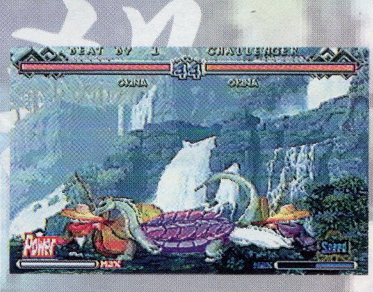




■利用一定移動距離的轉足挑(↘+C)CANCEL往「龜舞・天」，也是考驗對手反應的一種攻擊

## 龜笠

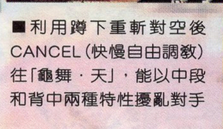
利用龜作為飛行道具的技倆，攻擊方式共分為步行(A掣)、拋物線(B掣)，以及回頭(C掣)三種。其中步行的一種不單止能作為一般飛行道具之用，而且亦能追打倒地之中的對手(通常投)；至於拋物線的一種，基本為飛行道具(對空系)，但是在遠距離時又會持有中段的效果；還有回頭的一種，則是能夠回復體力的驚「福助」，只要任何人一經接觸均會回復部份的體力，所以使用時就記得要小心。



■由於「龜笠」沒有特定的攻擊模式，所以經常會有一些意想不到的事情發生

## 龜舞・天

用途廣泛的中段技「龜舞・天」，能夠應用於連續技和對空之上，假若配合速度和牽制並重的蹲下輕斬，其效果就更為明顯。

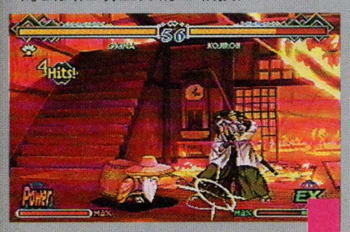




■利用蹲下重斬對空後CANCEL(快慢自由調教)往「龜舞・天」，能以中段和背中兩種特性擾亂對手

## 釣果大良

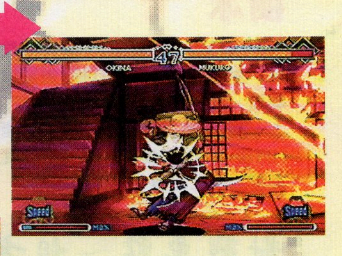
特殊性質的指令投，其中共有近(A掣)中(B掣)遠(C掣)三種供選擇，由於能夠CANCEL通常技使用(最佳例子蹲下輕斬)，所以不論擊中對手也好、對手防禦也好，只要對手稍為靜止就立即使用，是為玄武之翁主力的必殺技之一。





## 無功用

擾亂對手的移動技，共有後方(無功用．人)、對手面前(無功用．地)和對手頭上(無功用．天)三種位置供選擇，其中「無功用．地」是奇襲式的下段攻擊，而「無功用．天」則剛好相反，是突進式的中段攻擊，雖然兩者的速度並不算快，但是始終仍有一定的實用價值，對於一些反應表現不夠的對手，「無功用」的擾亂特性就最為有效。

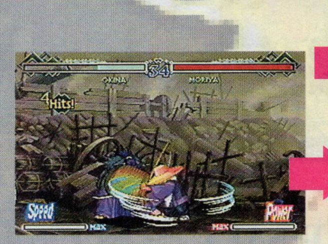




## 龜舞．地

近距離攻擊，其中輕「龜舞．地」主要用於連續技(「力」劍質昇華對應技)和追打(DOWN攻擊)之上，至於重「龜舞．地」雖然同樣是連續技的重點(連擊「玄武之咆吼」和「玄武舞」)，但是實用價值就有所不及。





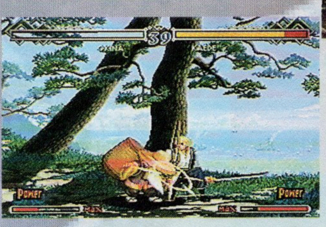
■「技」劍質的重「龜舞．地」同樣可以連繫超奧義和亂舞奧義



## 玄武之咆吼

突進式的超奧義攻擊，雖然出招速度較慢，不過因為持有無敵狀態，所以作為先讀對空也未嘗不可。

■「玄武之咆吼」主要用於連續技(「力」劍質昇華對應超奧義或吹飛蹴CANCEL)之中



■相信大家發夢也想不到就連防禦不能的挑發也可以昇華往超奧義(可惜不是連續技)

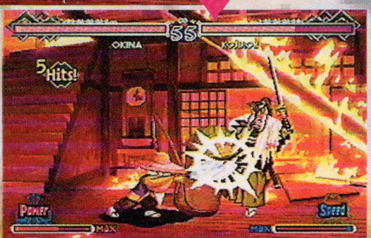
## 玄武之怒

飛行道具潛在奧義，主要作為對空和截擊(COUNTER HIT)對手之用，除了可以削死體力不繼的對手之外，也可以配合吹飛蹴作為追打式的連續技攻擊。

## 對戰要點～輕斬用途變化多、「中」「下」「投擲」難捉摸！～

玄武之翁主力方面，對戰重點在於連續性極高的蹲下輕斬和判定強大的「釣果大良」之上。蹲下輕斬的實用價值想信拙者也不用多説，但是「釣果大良」的用途又確在於哪？假設「釣果大良」擊中對手後，對手的行動不外乎只有前轉、後轉(移動起身)、原地起身，以及跳躍四種選擇，其中前轉、後轉和原地起身均可以利用「釣果大良」近中遠三種距離特性克制，至於空中則可以放心使用「龜舞．天」，就算以上種種不能成功擊中對手，也能防止其想即時反擊的念頭。





■蹲下輕斬後「龜笠」及「無功用」是主力戰中不可或缺的重點



■遠距離戰時，不防以「龜笠」牽制對手，利用「釣果大良」作為奇襲攻擊



# MAGICAL LITTLE GIRL ～年少之陰陽師～ 一条明

## 特殊技

| | |
|---|---|
| 符呪．唱閃 | ←＋B |
| 明流．踏住 | 空中下要素＋C |
| 天文．墜宿曜 | 空中近敵時C＋D |
| 赤狸寢入 | 倒地時按着 START 掣 |

## 必殺技

| | |
|---|---|
| 式神．天空 | ↓↘→＋A or B |
| 劾鬼．泥田坊 | →↓↘＋A or B or C |
| 明流．鞠轉 | 劾鬼．泥田坊接地後按着A、B或C掣不放 |
| 明流．踏住 | 劾鬼．泥田坊後空中下要素＋C(「技」劍質專用) |
| 明流．鞠放 | 劾鬼．泥田坊接地後上要素＋C |
| 明流．鞠落 | 劾鬼．泥田坊接地後下要素＋C |
| 明流．噴肥皂 | 劾鬼．泥田坊接地後上要素＋A |
| 明流．文鎮放 | 劾鬼．泥田坊接地後上要素＋B |
| 光明五十五靈符．右往左往 | ←↓↙＋A（需要消耗劍質 GAUGE 量） |
| 光明五十五靈符．天地無用 | ←↓↙＋B（需要消耗劍質 GAUGE 量） |
| 光明五十五靈符．暗中摸索 | ←↓↙＋C（需要消耗劍質 GAUGE 量） |
| 劾鬼．清姬 | →↘↓↙←＋A |
| 代替人形 | →↘↓↙←＋B（需要消耗劍質 GAUGE 量） |
| 變化人形 | →↘↓↙←＋C |
| 天文．轉北斗 | 天文．星之巡後↓↑要素＋B |

## 昇華對應技

| | |
|---|---|
| 天文．星之巡 | ↓↑要素＋C |
| 天文．揭北辰 | 天文．星之巡後↓↑要素＋C |

## 超奥義

| | |
|---|---|
| 式神．六合 | ↓↙←↙→＋AB 同按 |

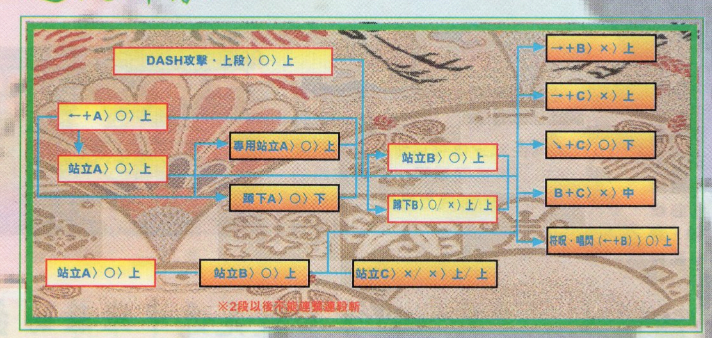
## 潛在奥義

| | |
|---|---|
| 劾鬼．百鬼夜行 | →←↙↓↘→＋B |

## 亂舞奥義

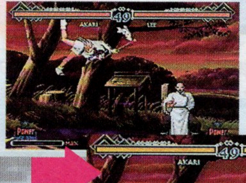
| | |
|---|---|
| 天文．數多之星屑 | ↓↓＋A or B |

## 連殺斬表




## 天文．墜宿曜

空中投，與楓的「一刀．雷霆」同樣有着投技失敗動作，而且更會出現倒地的效果。




■「天文．墜宿曜」失敗倒地時雖然可以利用移動起身控制距離，但是卻不能使用「赤狸寢入」作為增加劍質GAUGE量

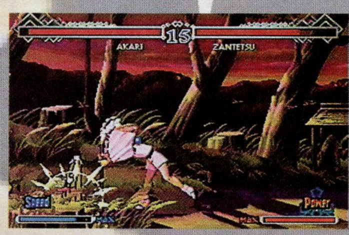
## 赤狸寢入

利用倒地來增加劍質GAUGE量的特殊技，主要用於受傷倒地後使用，由於使用後角色會出現比倒地時更大的被攻擊判定，就連本身不能作為追打之用的攻擊也可以命中，所以在不必要的情況之下還是少用為妙。




## 武藝解析

以通常技和連殺斬見稱的一条明，地上通常技主要集中於連續和牽制性極高的蹲下輕斬身上，而對空和連續技的主力則放在蹲下(「技」劍質打上斬)和站立兩種重斬之中。至於空中戰方面，拙者建議使用下方判定極強的空中重斬，或者空中蹴(背中攻擊)作為連續技的引子。



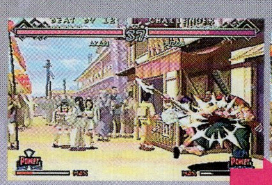

■除了遠距離專用追打(↑＋C)之外，在近敵時也可以使用↘＋B作為DOWN攻擊

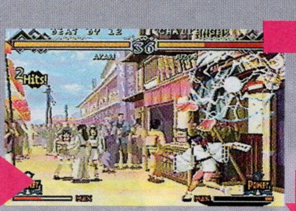


■利用挑發作為先讀對空技，能令對手心理造成很大的損害

## 符呪．唱閃

令對手麻痺的特殊技，能連繫於連殺斬和應用於連續技之中，是「力」和「技」劍質也不可或缺的攻擊。其中「符呪．唱閃」不單止可以同技CANCEL(符呪．唱閃→符呪．唱閃)，而且對手在版邊時，更可以利用吹飛蹴打高對手，然後目押「符呪．唱閃」(之後DASH使用)，如此類推，造成既簡單而容易的無限連續技。





■對手在版邊時，利用吹飛蹴打高對手後目押「符呪．唱閃」，造成無限連續技(對手氣絕暈眩時重複以上動作)

## 明流．踏住

連繫空中蹴的特殊技，其中劍質相異，性能也大有不同，尤其是使用「技」或「極」劍質，情況就更加明顯。



■在跳起蹴攻擊時使用「明流．踏住」，就是簡單的中段技攻擊！



■空中蹴CANCEL往「明流．踏住」後，更可以使用「劾鬼．泥田坊」的四種追加技(「明流．噴肥皂」「明流．文鎮放」「明流．鞠放」「明流．鞠落」)，改變位置和特性

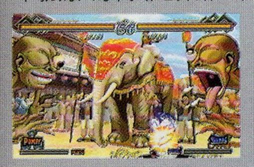
## 式神．天空

遠程專用飛行道具，之所以謂遠程專用，是因為此招速度慢，而且被對手擋格後有着一定反擊機會，因此主要作為連續技和維持相方距離之用。其中「式神．天空」共分為遠近兩種射程，遠距離的威力較細，相反近距離的威力則較大。而「式神．天空」與一般飛行道具最大分野的地方是空中防禦不能，對於經常利用垂直跳躍(空中防禦)的對手就最為有效。



## 劾鬼・泥田坊

突襲式攻擊，共分自方背後（A掣）、對手背後（B掣），以及對手上方（C掣）三種出現位置，其中着地後更可以輸入五種不同性質的追加技，以下就為大家簡略地介紹一下。



■劍質相異，「劾鬼・泥田坊」的射出角度也會有所不同

### ◆明流・鞠轉

移動型追加技，共有前進（A掣）、後退（B掣）和原地回轉（C掣）三種行動供選擇，其中前進和後退均沒有攻擊判定，而原地回轉性能則剛好相反帶有攻擊判定，假若三者交替使用得當，絕對能夠暗算一般心急想反擊的對手。

### ◆明流・鞠放

迴避型追加技，主要作為逃走之用，但是必須要「劾鬼・泥田坊」接觸對手才會見效，所以比較建議對手防禦時使用。



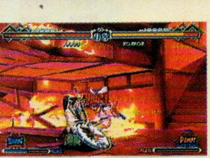
### ◆明流・鞠落

突進型追加技，其中劍質相異，效果亦有所不同（「力」劍質威力重視、「技」劍質速度重視）。



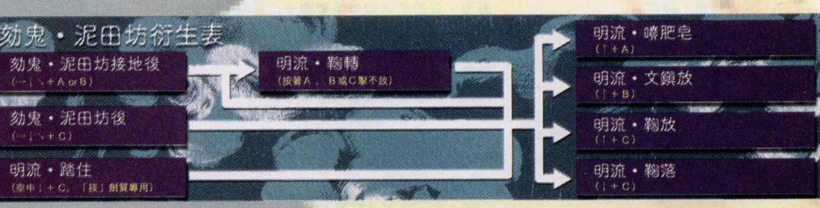
### ◆明流・文鎮放

突襲型追加技，顧名思義，主要用於突襲對手之用，雖然出招速度快，但是由於特殊性質欠奉，所以實用價值也相對不大。



### ◆明流・嗔肥皂

操作型追加技，持有多段連續的特性，至於控制上昇方向（「劾鬼・泥田坊」接地後上要素＋A），在對戰時有着一定的作用。




## 光明五十五靈符

消耗劍質GAUGE量的專用技倆，能令對手於一定時間內陷入混亂的狀態，雖然攻擊距離有限，但是勝在出招夠快，用於連殺斬後或連續技中效果不俗。「光明五十五靈符」共分為掉轉左右的「右往左往」（黃光）、掉轉上下的「天地無用」（綠光），以及掉亂按掣的「暗中摸索」（紅光）三種。



■利用身體所發出的顏色來辨別「光明五十五靈符」之性質

## 劾鬼・清姬

近距離指令技，特點是發動時間較慢，不過卻能應用於連續技之上，亦可以利用通常技牽制對手防禦硬直中使用，是一条明主力的必殺技之一。

## 代替人形

消耗劍質GAUGE量的當身技，由於不能反擊下段、超奧義、潛在奧義和亂舞奧義等攻擊，所以主要用作對空之用。



■「代替人形」成功當身反擊後，能夠CANCEL往部份必殺技解除硬直時間

## 變化人形

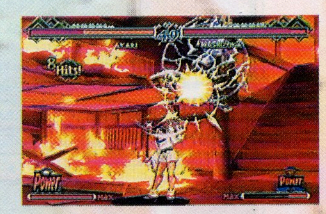
變身技，能於一定時間（10秒）之內幻化成對手的模樣，不過只要受到對手的攻擊也會立即打回原形，實用與否就見仁見智。



■在前作中「變化人形」只能模仿對手的通常技，然而今集已可以使用對手全般的必殺技（超奧義、潛在奧義和亂舞奧義例外）

## 天文・星之巡

上半身無敵的對空技，雖然對橫判定細，不過由於是昇華對應技（1 HIT），或多或少也可以作為連續技之用，其中共有連續重視、昇華專用的「天文・揭北辰」和威力重視（增加劍質GAUGE量）的「天文・轉北斗」兩種追加技供選擇。

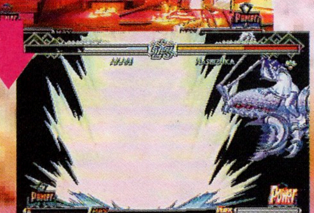


## 式神・六合

威力絕大的超奧義攻擊，其中下段的特性被刪去，但是由於「式神・六合」攻擊判定依然極強，所以主要作為連續技或對空（對手後跳或BACK STEP閃避）之用。



■「式神・六合」特性與很多技倆同樣受到劍質相異所影嚮



## 劾鬼・百鬼夜行

同樣是威力重視的潛在奧義，雖然攻擊距離有限，但是勝在出招速度夠快，作為連續技或對空（對空「彈」後）使用效果不俗。



## 對戰要點～通常必殺是近中距離的主導、「符呪・唱閃」是版邊的重點！～

近接戰主導的一条明，在中距離時主要利用遠程專用飛行道具「式神・天空」作為牽制，利用變化多端的「劾鬼・泥田坊」（擊中對手時「明流・鞠落」追打、對手防禦時「明流・鞠轉」逃走、對手追擊時「明流・鞠落」或「明流・文鎮放」奇襲）擾亂對手。另外對空方面，除了能夠使用可靠的對空技「天文・星之巡」之外，利用蹲下重新對空後使用「式神・天空」或「式神・六合」作為維持距離和連續技也具有不俗的成效。





# BIG HEART～陽氣羅漢～ 神崎 十三

## 必殺技

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 發破 | ↓↘→＋A or B |
| 瘦我慢 | ↓↘→＋C |
| 岩碎 | →儲←＋C |
| 鐵頭 | 選擇「技」或「極」劍質時岩碎中↓↘→＋C（能連續輸入三次） |
| 摔倒 | →↘↓↙←＋A |
| 鉾毆 | 摔倒中↓↘→＋A（A掣解拆） |
| 掏摸潰 | 摔倒中↓↘→＋B（B掣解拆） |
| 狠打 | →↘↓↙←＋B |
| 打得高遠 | 狠打中↓↘→＋B |
| 力使猛飛 | 打得高遠中↓↘→＋C |
| 力使奔馳 | 狠打中↓↘→＋C |

## 昇華對應技

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 搖動 | →↓↘＋A or B |
| 鼻發癢 | ↓↙←＋C |

## 超奧義

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 法務亂！ | 狠打中↓↘→＋AB同按 |
| 大膽不敵（略）驚愕火山彈 | ↓↘→↓↘→＋AB同按 |
| 刮目！ | 鉾毆中→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按 |

## 潛在奧義

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 超激烈呆然（略）仰天大噴火 | ↓↘→↓↘→＋B |
| 超激慟！ | 刮目！中→↘↓↙←→↘↓↙←＋B |

## 亂舞奧義

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 超鮮烈改善（略）自在大亂打 | ↓↓＋A or B |



## 武藝解析



■在通常技中，神崎十三只得「技」劍質打上斬是比較可靠的對空技

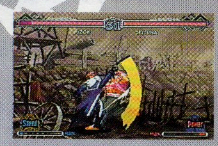
重視距離和威力的神崎十三，在近接戰中主力仍是以站立輕斬作為牽制，而速度快、距離遠、連續重點的重斬則是其中主軸，至於蹲下蹴、吹飛蹴（→＋C）和遠距離重斬（→＋B）是不可或缺的補助攻擊，尤其使用「力」劍質時情況就更為明顯。另外空中方面，主要利用範圍大、威力高的空中重斬和蹴攻擊，只要適當地配合DASH跳起後使用，空對空戰就無往而不利。

## 發破

近中距離制霸的「發破」，雖然用途不算廣泛，但是勝在簡簡單單，作為連續技或中距離牽制使用百利而無一

## 瘦我慢

硬體術狀態的直線移動技，能於移動中CANCEL往其他必殺技（部份投技除外），主要作為突襲之用。



## 岩碎

指令和性質獨特的必殺技，其中「力」劍質為防禦不能技，利用「瘦我慢」近接至對手面前時使用，有意想不到的效果。至於「技」劍質則為中段技，雖然效果稍遜，但是可以使用「技」劍質專用追加技「鐵頭」，造出與「力」劍質「岩碎」同樣的防禦不能攻擊。

## 摔倒

對空型指令投，能於「狠打」、對空彈或吹飛蹴（→＋C）後使用，共有連繫超奧義的「鉾毆」（解拆訊號為白色）和威力重視的「掏摸潰」（解拆訊號為紅色）兩種追加技攻擊，是為神崎十三重點必殺技之一。



■留意「摔倒」後、追加技攻擊之前角色身上所發出的顏色，就可以輕易解拆追加技的攻擊

## 鼻發癢

利用噴嚏造成風壓攻擊的技倆，雖然是昇華對應技，但是卻不能用於連續技之中，是截至今仍用途不明的必殺技。



## 搖動

類似前作「激震」的上段必殺技，也是昇華對應技之一，其中輕「搖動」主要針對地面上的敵人，而重「搖動」則對空對地兩者皆能。

■除了連續和對空兩種特性之外，「搖動」也可以作為DOWN攻擊，追打倒地中的對手

## 法務亂！

「狠打」的超奧義追加技，雖然要求輸入時間也甚嚴苛，可是威力絕大，一經掌握後好容易就能應用於實戰之中。

## 大膽不敵（略）驚愕火山彈

「搖動」的強化型超奧義，由於具有硬體術的效果，所以同樣能針對於空中或地面上的對手，威力極大，主要作為連續技（「力」劍質昇華）之用。

## 刮目！

「鉾毆」的超奧義追加技，威力稍遜，主要用於連繫潛在奧義「超激烈呆然（略）仰天大噴火」。

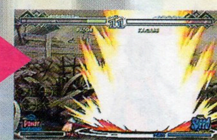
## 超激烈呆然（略）仰天大噴火

具有硬體術效果的潛在奧義，威力強大，雖然不能應用於連續技之中，但是仍可以利用「瘦我慢」的移動效果，作為突襲和對空之用。

## 超激慟！

「刮目！」的潛在奧義追加技，威力一般，至於實用與否實屬見仁見智。

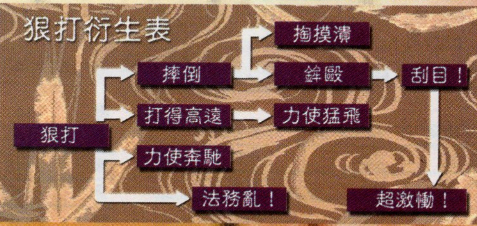




## 狠打

類似前作「富獄」的地上用指令投，共有「打得高遠」（「力使猛飛」）和「力使奔馳」兩種追加技攻擊，而與「鉾毆」和「掏摸潰」最不同的地方，就是不能直接利用按掣來解拆，所以要求輸入時間也比後者嚴謹得多。








## 對戰要點～取得制空權、利用「打擊」「投技」令對手無所適從！～

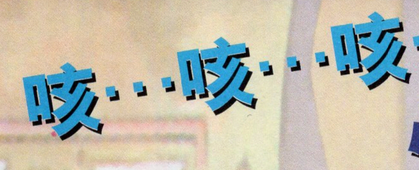
以指令投為主的神崎十三，除了利用輕斬作為牽制之外，打擊技「發破」也佔着一個極其重要的地位，只要鎖定對手近中距離的位置，成功使用指令投「狠打」的機會也能大大提昇。





製造商：GUST
價格：港幣358元
RPG / ANALOG
發售日：發售中
記憶：2-15 BLOCK

Present by：山寺良子



# 咳…咳…咳…！？慘了！艾莉工作室



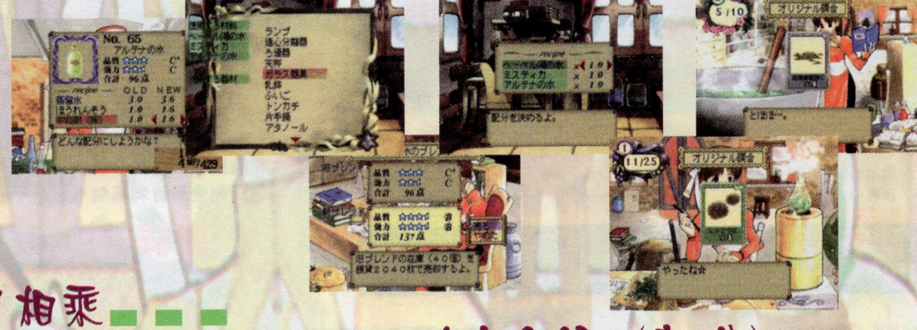
上期介紹過此遊戲，不過此遊戲出了名是不容易玩的，所以今期便與各位一起研究一下這遊戲的「秘笈」（？）

## 新方法調合，新物品出現？

今作中有一個新的系統，就是「混和調合（ブランド調合）」和「全新調合（オリジナル調合）」。

「混和調合」是根據有關書上所記載的，將所需份量作出調整，這個份量的調整是會直接影響到物品的品質，分分鐘可能會有令物品的品質大幅上升，到時可以將舊有的賣掉，以後用新的調合份量。

「全新調合（オリジナル調合）」則是可任由玩者選出數種的原料、份量及所用的儀器，作個全新的調合，好運的話可能會做出一些全新的物品也說不定，不過成功的機會率亦比較低。



## 人氣與名氣相負相乘



遊戲中有一個不經常見到的數值，就是這個「人氣值」與「名氣值（名声）」，這個數值有時是會直接影響到事件及特別事件的出現，甚至是有一個ENDING是會與他有直接的關係，所以絕不可看小他，而這個數值變化最大的影響就在於艾莉所取得的工作是否準時、快捷、品質好。

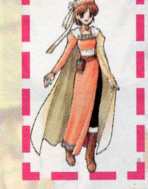
### 名氣值增減條件——

工作按時或提早完成：取得全數報酬＋增加100名氣值
工作完成遲於約定日：取得原報酬的50%＋增加80名氣值
工作失敗：增加3名氣值
工作完成後得到褒賞：再增加5名氣值

### 人氣值增減條件——

工作完成：（30－當時人氣值）＋道具的等級×6％的機會率增加1
工作完成遲於約定：（10－道具的等級）×5％的機會率減少1
工作失敗：無條件減2
工作完成後得到褒賞：無條件加1
工作完成後反被叱責：無條件減2

## 妖精仔，快去幫手啦！



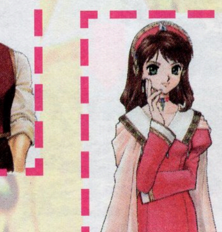
前作便有這個系統「僱用妖精做事」，今作這個系統依然存在，不過比較複集，當玩者僱用他後，便得要命令他所做的工作，否則他便會變成「職員」，而且今作的妖精在僱用他一段時間後，便會自動升級，當升到一定的級數後，便能成為妖精中最高級的「彩虹色妖精」。當然，想僱用妖精的話一定要到妖精森林（所需時間：8天）才可。

### 僱用妖精費用

| 種類 | 每月薪金 | 工作速度 |
|---|---|---|
| 黑 | 20 | 艾莉的1/7 |
| 茶 | 60 | 艾莉的1/7 |
| 赤 | 70 | 艾莉的1/6 |
| 橙 | 84 | 艾莉的1/5 |
| 黃 | 105 | 艾莉的1/4 |
| 綠 | 140 | 艾莉的1/3 |
| 青 | 210 | 艾莉的1/2 |
| 紺 | 420 | 艾莉的1/1 |

## 地方介紹（部份）

### 學校及圖書館





各位有否記得學校內是有商店及一所圖書館呢？其實商店也有不同的東西賣，包括參考書、用具及材料；至於圖書館方面則要有一定的知識及水準後，才能由老師手中取得門匙，到時亦可入內看一些更深的參考書。

### 參考書的價格



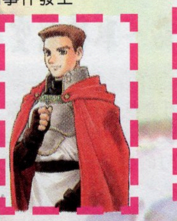
| 書名 | 價格 |
|---|---|
| 初級鍊金術課程（初等鍊金術講座） | 800 |
| 中級鍊金術課程（中等鍊金術講座） | 1200 |
| 高級鍊金術課程（高等鍊金術講座） | 1500 |
| 百科全書（総合百科事典） | 1500 |
| 自製藥坊（自分で作れる薬） | 1800 |
| 喜歡健康（健康だいすき） | 1200 |
| 火藥之構造（火薬のしくみ） | 1500 |

### 材料的價格

| 材料名 | 價格（EACH） |
|---|---|
| 星之碎片 | 50 |
| 神秘水草 | 15 |
| 夕柔施草 | 15 |
| 菠菜 | 10 |
| 祝福酒 | 14 |
| 竹 | 14 |
| 魔法草 | 18 |
| 蒜頭 | 20 |
| 鹽 | 40 |
| 國寶蟲的絲 | 100 |

### 飛翔亭酒吧

記不記得說過這處是主要交收工作的地方呢？記得吧！不過除了交收工作外，亦可聽取一些特別情報，每聽取一次便要收100銀幣，這一點點的情報便可能使我能夠到另一處地方或有另一些的特別事件發生。





## 用具的價格可於物品表中參巧

另外當艾莉購入參考書後，也不能一下子便將整本書看完的，因為有些題目本身是會超過艾莉本身的學歷及知識，所以要讓艾莉到達一定的知識值，才能會完一整本的書，現刊出艾莉要看完整本書所需的條件。

| 書名 | 第1章 | 第2章 | 第3章 | 第4章 | 第5章 |
|---|---|---|---|---|---|
| 初級鍊金術課程 | 在學校購入時 | 知識250以上 | × | × | × |
| 中級鍊金術課程 | 在學校購入時 | 知識280以上 | × | × | × |
| 高級鍊金術課程 | 在學校購入時 | 知識420以上 | × | × | × |
| 百料全書 | 在學校購入時 | 知識320以上 | × | × | × |
| 自製藥坊 | 在學校購入時 | 知識300以上 | 鍊金術LEVEL 7以上 | 達成女郎蜘蛛之巢事件 | × |
| 喜歡健康 | 在學校購入時 | 知識400以上 | 鍊金術LEVEL 12以上 | × | × |
| 火藥之構造 | 在學校購入時 | 達成千里之道也是一步事件 | 鍊金術LEVEL 5以上 | × | × |
| 貴族們的生活（貴族たちの生活） | 鍊金術LEVEL 9以上 | 鍊金術LEVEL 15以上 | 鍊金術LEVEL 18以上 | 達成樂器的最高峰事件 | × |
| 我與炸彈（オレと爆弾） | 鍊金術LEVEL 12以上 | 鍊金術LEVEL 20以上 | 鍊金術LEVEL 23以上 | × | × |
| 石的魅力（石の魅力） | 鍊金術LEVEL 10以上 | 達成護身石事件 | 達成年輕時事件 | × | × |
| 常用星座占卜（汎用占星術） | 鍊金術LEVEL 13以上 | 鍊金術LEVEL 17以上 | 鍊金術LEVEL 19以上 | × | × |
| 生命的氣息（生命の息吹） | 達成何姆葡萄糖事件 | 鍊金術LEVEL 15以上 | 鍊金術LEVEL 19以上 | 達成靜靜的給予事件 | 鍊金術LEVEL 30以上 |
| 酒造之行程（酒造の行程） | 達成萬病之藥事件 | 達成出售生命之水事件 | 製作出酒之源 | 鍊金術LEVEL 25以上 | × |

## 武器屋

這處不用多說當然是專賣武器的地方，不過在今作除了可以買武器防具外，亦可改造防具及武器，而可以到改武器的地下室必需要有下面三個條件：

1. 第1年的1月1日以後
2. 曾經在武器屋購物一次
3. 每個月逢是3的倍數的日子（3日、6日、9日、12日、15日、18日、21日、24日、27日、30日）

達成這三個條件後，便可經地下通道到改造房間，找武器屋的大叔幫忙改武器，至於改的方式亦各有不同，各位不妨參照下表。

## 武器屋出售商品

| 武器名 | 價格 | 能力 |
|---|---|---|
| 短劍 | 80 | 物理攻擊+3 |
| 廣刃劍（広刃の剣） | 300 | 物理攻擊+6 |
| 長劍 | 800 | 物理攻擊+10、速度-4 |
| 古拉星鋼劍（グラセン鋼の剣） | 1800 | 物理攻擊+18 |
| 朱乎他乎槍（ズフタフ槍） | 500 | 物理攻擊+8、速度-1 |
| 古拉星鋼槍（グラセン鋼の槍） | 1800 | 物理攻擊+14、速度-2 |
| 木杖（木の杖） | 100 | 物理攻擊+2、魔法攻擊+3 |
| 古拉星鋼杖（グラセン鋼の杖） | 1500 | 物理攻擊+13、魔法攻擊-5 |
| 冒險者服裝（冒険者の服） | 80 | 物理防禦+2 |
| 皮盔甲（皮のよろい） | 400 | 物理防禦+4 |
| 鋼盔甲（プレート） | 1000 | 物理防禦+10、速度-4 |
| 古拉星鋼盔甲（グラセン鋼の鎧） | 2500 | 物理防禦+13、速度-2 |
| 聖騎士之劍（聖騎士のつるぎ） | × | 物理攻擊+20、魔法攻擊+5、附加攻擊+1 |
| 星與月之杖（星と月の杖） | × | 魔法攻擊+20、魔法防禦+5、附加魔法回復+3 |
| 陽與風之杖（陽と風の杖） | × | 魔法攻擊+20、魔法防禦+5、附加魔法回復+3 |

## 武器改造類別

想武器改造時，會有三種不同的改造方式，方別是：數值增加（数値アップ）、屬性強化（属性の強化）及能力追加（能力の追加），每個不同的改造或改造程度也會用不同的價錢，而出來的效果當然亦有差別，不過最重要的是每件武器只能改造一次，所以想改造時要小心行事。

改造武器費用計算公式：（武器基本價格÷5）+500×（價格合計+1）

### 數值增加

| 增加量 | 攻擊力變化 | 價格 |
|---|---|---|
| 小 | 1～2 | 0.5倍 |
| 中 | 3～4 | 0.8倍 |
| 大 | 5～6 | 1.2倍 |

### 屬性強化

| 屬性 | 強化量 | 判定值 | 價格 |
|---|---|---|---|
| 火～風 | 小 | 10～19 | 0.5倍 |
| 火～風 | 中 | 20～39 | 1倍 |
| 火～風 | 大 | 40～59 | 1.5倍 |
| 魔 | 小 | 10～19 | 0.5倍 |
| 魔 | 中 | 20～29 | 1倍 |
| 魔 | 大 | 30～39 | 1.5倍 |

### 能力追加

| 道具類別 | 追加量 | 追加能力代號 | 價格 |
|---|---|---|---|
| 武器 | 小 | 1、2 | 1.5倍 |
| 武器 | 中 | 1、3、6、8 | 2.5倍 |
| 武器 | 大 | 1、4、5、7 | 3.5倍 |
| 防具 | 小 | 1、9、12、15 | 1.5倍 |
| 防具 | 中 | 1、10、13、16 | 2.5倍 |
| 防具 | 大 | 1、11、14、17 | 3.5倍 |

### 追加能力代號表

| 代號 | 能力名 |
|---|---|
| 1 | 輕量化（原裝備後令速度值變成－的現變成±0） |
| 2 | 追加攻擊1（攻擊時附加Damage 10） |
| 3 | 追加攻擊2（攻擊時附加Damage 20） |
| 4 | 追加攻擊3（攻擊時附加Damage 30） |
| 5 | 追加防禦1（被攻擊所受Damage -4） |
| 6 | 追加防禦2（被攻擊所受Damage -8） |
| 7 | 追加防禦3（被攻擊所受Damage -12） |
| 8 | 體力回復1（每回合回復1 HP） |
| 9 | 體力回復2（每回合回復2 HP） |
| 10 | 體力回復3（每回合回復3 HP） |
| 11 | 魔力回復1（每回合回復1 MP） |
| 12 | 魔力回復2（每回合回復2 MP） |
| 13 | 魔力回復3（每回合回復3 MP） |
| 14 | 毒屬性（攻擊時附加20%令敵人中毒） |
| 15 | 麻痺屬性（攻擊時附加20%令敵人麻痺） |
| 16 | 睡眠屬性（攻擊時附加20%令敵人睡眠） |
| 17 | 魅了屬性（攻擊時附加20%令敵人魅惑） |

## 大風吹、下雨天，還要戰鬥！

另外上次說過今作戰鬥場面是會有天氣影響的，今次就將其影響刊出來。

### 各季節的天氣確率

| 天氣 | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| 晴天 | 50% | 40% | 50% | 50% |
| 雨天 | 10% | 10% | 10% | 0% |
| 微風 | 30% | 10% | 10% | 20% |
| 強風 | 0% | 40% | 20% | 0% |
| 乾燥 | 10% | 0% | 10% | 30% |

## 新舞台、新世界

今作除了原本的地方查魯本魯古外，亦有一個新的地方出場，名叫「卡斯他尼（カスターニェ）」，而有關該地方的關鍵人物，就是跳舞女郎羅瑪修，與她熟落後便可得知有關此地方的事，而且艾莉亦可到該處，現介紹一下該處可購入的物品。

### 雜貨店出售物品

| 物品 | 價格 |
|---|---|
| 松樹的果肉（針樹の果肉） | 10 |
| 飛魚的翼（羽魚の翼） | 20 |
| 鳥魚之鬚（鳥魚のヒゲ） | 80 |
| 雞泡魚（風船魚） | 40 |
| 夾夾（カスタニェッテ） | ? |
| 鹽（塩） | 10 |
| 沙丘的沙（砂丘の砂） | 2 |

### 收購物品

| 物品 | 價格 |
|---|---|
| 貓眼石的原石（猫目石の原石） | 500 |
| 羅勒菜之鱗（ローレライの鱗） | 400 |
| 千年龜之蛋（千年亀のタマゴ） | 2000 |
| 晴天之炎（晴天の炎） | 200 |
| 沙拉可牛奶（シャリオミルク） | 100 |
| 沙拉可芝士（シャリオチーズ） | 200 |

### 武器屋出售物品

| 物品 | 價格 |
|---|---|
| 花魯刀（ファルカタ） | 300 |
| 艾斯杜古（エストック） | 640 |
| 重劍（エペ） | 1000 |
| 卡滋巴魯基魯（カツバルゲル） | 800 |
| 曲刀 | 1300 |
| 古利本（グレイブ） | 2000 |
| 哈魯比魯多（ハルベルト） | 2400 |
| 可魯斯卡（コルシスカ） | 2500 |
| 白銀之杖（白銀の杖） | 1500 |
| 盜賊之服（盜賊の服） | 800 |
| 護胸（胸当て） | 750 |
| 反抗盔甲（レジストメイル） | 1000 |
| 重盔甲（重鎧） | 2500 |

## 特別事件表

### 第 1 年

| 事件 | 出現條件 |
|---|---|
| 開始的一日 | 遊戲開始時必出 |
| 來狄斯・夫巴 | 第 1 年 9 月 2 日～12 月 30 日間在工房時會發生，另外在街中也會遇到他，之後到學校宿舍並到他的房間的話，可以僱用他做同伴。 |
| 愛謝露・慧瑪 | 遇見「來狄斯・夫巴」事件五日後以上到學校便會自動發生，再過一天後便可到學校宿舍找愛謝露・慧瑪。 |
| 秘密的花園 | 發生「愛謝露・慧瑪」事件後到她的房間，便得知會出現學期考試，另外亦可僱用愛謝露・慧瑪為同伴。 |
| 銀色的浮雲 | 每月的 5、10、15、20、25、30 日到飛翔亭便能見到跳舞女郎羅瑪修。 |
| 考試範圍 | 發生「愛謝露・慧瑪」事件後每年 7 月 21 日～30 日到學校告示板 |
| 討伐隊 | 第 1 年 4 月 15 日以後到飛翔亭，聽狄奧的傳聞，聽到這事後 4 月 1 日～30 日及 10 月 1 日～30 日間怪物出現率是 0%。 |
| 朋友的名字是 | 發生「秘密的花園」後第 1 年 12 月 1 日～第 2 年 11 月 30 日之間到學校商店與露爾謝交談，當中有選項，被選的人友好值會↑；相反的會↓。 |
| Chain Memory | 第 1 年 2 月 1 日以後從工房以外的地方回到工房，或從工房出外時每日 40% 機率發生。 |
| 若草還是生長時 | 發生「Chain Memory」後三日以上，從工房到外門時每日 2% 機率發生。 |
| 祈求被抱在母親的懷中 | 參加過考試，並在考試後 30 日內到來狄斯房間，懂製造 level 2 以上的營養劑，手上沒有的話會被愛謝露爬頭。 |
| 日以繼夜的成果 | 第 1 年考試成績 100 位以內及考試終了 10 日以內；或者第 1 年 9 月 1 日～2 月 30 日之間鍊金術在 level 5 以上的話先生會自動走來。 |
| 樂器演奏 | 夾夾或者南國樂器有 level 3 以上且與露瑪謝友好度有 60 以上，第 1 年 3 月 1 日以後 5、10、15、20、25、30 日任何一日到飛翔亭，之後戰鬥中可以使用樂器演奏。 |
| 重要的物件是 | 曾參加過考試後與露爾謝交談三次以上，每年 7 月 22 日～27 日間在工房；接受的話會立刻取得 1000 元並強制經過三天，拒絕的話學校商店會休息三天。 |
| 有天總會有美麗的回憶 | 每年 8 月 15 日在工房發呆，參加試膽會會有特別畫面且經過一天，拒絕的話只會經過一天。 |
| 像寶石般的草 | 去過「東之台地」1 次以上，而且從狄因口中聽得傳聞。 |
| 超越永遠的時空 | 去過「艾菲爾洞穴」3 次以上，而且從狄因口中聽得傳聞，之後每次到洞穴有 10% 機率發現鐘乳洞。 |
| 考試失敗的我 | 與愛謝露友好度 20 以下且考試題目其中一個完全失敗，或者考試成績不足 20 分時發生，與愛謝露友好及艾莉人氣↓，相反名氣↑。 |
| 對手宣言 | 考試成績好於愛謝露且於 10 日內發生，友好 35 以下友好↓；友好 80 以上友好↑。 |
| 光榮與挫折 | 考試取得第一後 10 以內到來狄斯的房間，而且不可認識過達古拉斯。 |
| 膽病者之後悔 | 沒參加考試 10 日內，與愛謝露友好值 30 以下友好↓：與來狄斯友好值 80 以上友好↑。 |
| 沒有火的地方有煙 | 有基姆以菇 99 個時，從街回到工房時會失去 10 個，且名氣值↑。 |
| 回來的謎的阿姨 | 第 1 年 1 月 1 日以後到學校必發生 |
| 海魯美娜先生 | 第 1 年 1 月 1 日以後到欣古尼杜先生房間 |
| 以前的二人 | 發生「海魯美娜先生」事件時初次到海魯美娜先生的房間 |
| 靜一下 | 武鬥大會日到來狄斯的房間 |
| 不是大特賣嗎？ | 與露爾謝交談一次後，每年 3 月 8・9 日到學校商店。 |

### 第 2 年

| 事件 | 出現條件 |
|---|---|
| 古拉星礦石 | 持有高級鍊金術講座且有人氣值 20 以上，第 2 年 9 月 1 日在工房。 |
| 尊敬的人的謠言 | 第 2 年 9 月 1 日以後人氣值 10 以上狀態並聽到阿婆的謠言 |
| 秋風 | 在街上聽到隨風鳥的事且有隨風鳥之羽 level 3，第 2 年以後的 9 月 1 日～10 月 15 日之間每日 20% 機率發生，看到的話會取得隨風鳥之羽 10 枚。 |
| 年輕的新娘 1 | 發生「Chain Memory」事件及在街上聽到有關結婚式的事，之後每年 4 月 1 日～5 月 30 日間到飛翔亭找狄因或者羅瑪修交談。 |
| 年輕的新娘 2 | 每年 6 月 1 日～17 日或者 19 日～30 日在工房時發生，需看過「年輕的新娘 1」事件，另與愛謝露有 40 友好值。 |
| 米露卡茜・夫魯比 | 「年輕的新娘 2」事件中與愛謝露的友好值 39 以下，而且一人到教堂。 |
| 傳統與格式 | 認識了米露卡茜後經過五日以上，回答選項中選「快樂（楽しいよ）」或「一般（まあまあかな）」會與米露卡茜的友好度大幅↑。 |
| 我現在最想做的事 | 發生「傳統與格式」事件後五日以上，與米露卡茜的友好度 25 以上時與她交談。 |
| 煩惱羊群 | 發生「我現在最想做的事」後經過 15 日以上的狀態到教堂找米露卡茜交談的話，每日 80% 機率發生。 |
| 最後的跳蚤市場 | 發生「海軍將校」事件，而沒有發生「はっちゃけた！」事件，而且認識達古拉斯的名字。第 2 年 5 月 1 日～6 月 17 日或者 6 月 19 日～6 月 27 日在工房。 |
| 最差的相遇 | 第 2 年 9 月 1 日以後持有 2500 以上，離開飛翔亭時發生。 |
| 海軍將校 | 發生「最差的相遇」後經過 30 日以上 |
| 謎之人謎之家 | 第 2 年 6 月 28 日～30 日間看過「最後的跳蚤市場」，而持有的斯古查魯金幣會變成 level 2。 |
| 困惑時 | 發生過「潛入會面室」或「謎之人謎之家」事件並經過 10 日以上 |
| 密碼咭 | 人氣值 3 以上、名氣值 150 以上、鍊金術 level 5 以上，回到工房後每日 80% 機率發生。 |
| 就鍊金術而言 | 發生「秘密的花園」後鍊金術有 level 10 以上，選來狄斯意見的話與他友好度↑及愛謝露友好度↓；選愛謝露的話情況相反。 |
| EXPLORER | 出外冒險次數 70 次以上，冒險者有 level 20 以上而且比鍊金術高出 10 level，回到工房後每日 50% 機率發生，到學校的話便一定發生。 |
| 大草原的盜賊們 | 有冒險者 level 25 以上而且完成古基魯的工作 1 次以上 |
| 混和調合 | 鍊金術 level 10 以上或者學校成績 100 位以內時取得「密碼咭」，以上三點成立的話 10 日內便會發生；另外名氣值 200 以上必定發生。 |
| 女郎蜘蛛的巢 | 持有參考書「自製藥坊」且知識值有 700 以上，另需發生過「以前的二人」。 |
| 大地的恩賜 | 第 1 年 1 月 8 日以後從狄因的傳聞中得知未娜溫泉後，便到菲蘭山山頂採材料，到溫泉入浴的話可以回復所有疲勞且取得「未娜溫泉水」。 |
| 看到大片花田 | 知識 1400 以上且看過「以前的二人」事件，之後到海魯美娜先生房間。 |
| 小小的夢想 | 與羅瑪修交談 1 次以上且友好度 50 以上，第 2 年 7 月 1 日以後的每月 5、10、15、20、25、30 日任何一天發生，選「英俊的人及溫暖的家庭（すてきな人と暖かい家庭）」的話與羅瑪修友好度↑。 |
| 月的魔力 | 與達古拉斯友好度 100 以上而且有「月之實」1 個以上，不可與來狄斯有愛情關係，達古拉斯吃了月之實後 15 日後會再來工房。 |
| 張開翅旁 | 與米露卡茜友好度 60 以上而且購入「亞典娜紋章」1 個以上，而且看過「煩惱羊群」事件。 |
| 真心的藥瓶 | 疲勞度 100 以上時且與愛謝露友好度 30 以下時到學校時發生，之後 10 日後到學校時送禮給愛謝露的話友好度大幅↑。 |
| 新・新的相遇 | 曾製造出 level 3 的物品一件，之後會取得「妖精的手環」而且可以到妖精之森。 |
| 被人推著走 | 取得妖精手環後初次到妖精森林，以後每次到妖精森林均可僱用妖精。 |
| 新・森林的恩賜 | 「新・新的相遇」發生 30 日以上，逢偶數月的 5～10 日發生。 |
| Enduring Renewal | 「新・森林的恩賜」發生 30 日以上，工房十分污糟時，逢奇數月的 5～10 日發生，附出 10 或 20 元便會幫忙打掃。 |
| 阿姆葡萄糖 | 發生過「秘密的花園」且僱用妖精 30 日以上愛謝露便會出場，之後再過 20 日且看過「以前的二人」事件，海魯美娜便會出場。 |
| 傳説之怪盜 1 | 發生「阿姆葡萄糖」後 30 日以上，學校會出現熱鬧場面，之後到愛謝露的房間會聽到「狄亞・希美魯（デア・ヒメル）」的事。 |
| 傳説之怪盜 2 | 發生「傳説之怪盜 1」後 1 日以上，愛謝露提議捉犯人，阿姆葡萄糖知道犯人後 10 日以內出街時便得得只是貓所作的事。 |
| 亞娜剩下的物品 | 到商店購物 10 次以上而且有沙拉可油 1 個以上便會發生 |
| 豐作祈願 | 與羅瑪修友好度 75 以上且有 3 個以上雨雲之石，之後羅瑪修會有一個工作。用混和調合改變雨雲之石的品質及效果的話，每年 6 月 1 日～7 月 1 日發生。 |
| 巴古保 | 僱用妖精一人以上，沒有派過任何人到「喜靈森林（ヘウレンの森）」的狀態下自己到喜靈森林的話每日 2% 機率發生。 |
| 以前取去的 | 裝備疾風竹笛 1 個以上，與羅瑪修友好度 70 以上，到飛翔亭與羅瑪修交談每日 60% 機率發生。 |
| 賣生命之水 | 持有圖書館密碼咭且有人氣值 15 以上，之後可看酒造之行程。 |
| 樂器的最高峰 | 裝備了南國樂器後到海魯美娜的房間，之後可看貴族們的生活。 |

| | |
|---|---|
| 最後的輪舞曲 | 發生「混和調合」事件後製造出效力 80 以上的植物用營養劑 1 個以上，給營養劑 20 日後便會有回禮。 |
| 隱藏的地下室 | 在武器屋購物一次，第 1 年 1 月 1 日後每個月 3 的倍數日發生，之後每月的 5 、 15 、 25 日可以到武器屋改造武、防具。 |
| 殺戮武器再出場 | 看過「隱藏的地下室」且聽到「聲線大會」的事後，第 2 年以後 2 月 1 日～20 日間發生。若根隨有關說話的話 2 月 21 日～3 月 10 日可聽到有關聲線大會的謠言。 |
| 聖神的旋律 | 在「殺戮武器再出場」事件中強烈阻止武器店店主出場後的該年 2 月 21 日～3 月 10 日發生 |
| 被説是説謊者 | 沒發生「聖神的旋律」且在「殺戮武器再出場」事件中強烈阻止武器店店主的話，在發生「殺戮武器再出場」事件中該年的 2 月 23 日～3 月 15 日發生。 |
| Hand to Hand | 將物品賣回學校商店時發生，而且會隨時發生，選項中選「貓爸爸（ネコババ）」會取得金幣。 |
| 騎士的愛好 | 每月 3 、 13 、 23 日到飛翔亭遇到達古拉斯或僱用他，與達古拉斯友好值 100 以上必定出現。 |
| 欣古尼杜先生的房同打不開 | 手上持有爆彈而且能夠進入圖書館的狀態下到先生的房間時 4% 機率發生，使用效力 59 以下的爆彈去破壞的話名聲及人氣少許↑；使用效力 60 以上速度及名聲↑。 |
| 妖精的麵包 | 僱用妖精 4 人以上且聽到街上有關妖精麵包的事後便想到用它來慰勞妖精們，可是最後發覺僱用妖精 4 人以上且有妖精輻包 1 個以上，他們是不能吃的。 |
| はっちゃけた！ | 發生「海軍將校」及「謎之人謎之家」，持有魯夫杜指環但沒有裝備，到城後會被達古拉斯阻止。 |
| 潛入會面室 | 裝備魯夫杜指環進入城內 |
| 大搖大擺入內 | 於「困惑時」事件中取得通行許可証 |
| 王位承繼問題 | 發生「看到大片花田」後到飛翔亭便會發生 |
| 國王的苦惱 | 憑「大搖大擺入內」事件入城內的會面室便可 |
| 扮死的國王 | 發生「王位承繼問題」及「國王的苦惱」事件時，艾莉手上持有「假死香」1 個以上進入會面室。 |
| 是你做的？ | 發生「扮死的國王」事件後 10 日以上且在工房時 |
| 新國王上位 | 發生「是你做的？」事件後 10 日以上，之後到飛翔亭與狄奧、菲莉亞或古基魯其中一人交談。 |
| 查魯本魯古的新一天 | 發生「新國王上位」後的 12 月 17 日在工房時便發生 |
| 背後的功勞者 | 發生「新國王上位」後的 1 月 1 日後在工房，而武器倉不能裝滿，之後便可取得「陽與風之杖」，而名聲及人氣均會大幅↑。 |
| 海藻 | 名聲×人氣高於 2000 且看過「隱藏的地下室」事件，選「頭髮的事（髪の毛のこと）」可以看「奇跡的醫學書」。 |
| 騎士的煩惱 1 | 發生過「張開翅旁」事件且與哈里修友好值 85 以上 |
| 騎士的煩惱 2 | 發生「騎士的煩惱 1」後 10 日以上，每日 10% 機率發生，選「認為是戀愛問題（恋愛のことと思った）」便會發生「騎士的煩惱 3」，而且知識值↑。 |
| 騎士的煩惱 3 | 發生「騎士的煩惱 2」後經過 5 日以上，取得「只是看到你」經過 8 日以上到飛翔亭，每月 3 、 13 、 23 日發生。 |
| 只是竹 | 僱用哈里修而且友好值 95 以上，另手上沒有竹，而竹有 level 3。每年 5 月 15 日～9 月 15 日間到喜靈森林有 40% 機率發生。 |
| 謎之小瓶 1 | 發生過「看到大片花田」事件，而且手上有雅典娜傷藥 2 個以上。 |
| 謎文小瓶 2 | 發生「謎之小瓶 1」後經過 30 日以上，移動到學校 40% 機率發生，交出小瓶 3 日後會有少年來道謝，人氣名聲↑。 |
| 禁果 | 與沒有名的騎士交談 3 次以上，迷惑粉或者只是看到你有 level 3 以上。 |
| 芝士蛋糕與蠟燭 1 | 與米露卡茜友好度 60 以上且火棒有 level 3 以上，第 1～3 年的 8 月 16 日～9 月 9 日間發生，接受工作且於期間完成的話便出現「芝士蛋糕與蠟燭 2」。 |
| 芝士蛋糕與蠟燭 2 | 發生過「芝士蛋糕與蠟燭 1」事件，之後到 party 的話便會回復 HP 及 MP，無論去與不去人氣及名聲均↑。 |
| 往夕陽的路 1 | 在認識羅瑪修的狀態下，第 2 年 2 月 1 日以後到飛翔亭， 50% 出現機率。 |
| 往夕陽的路 2 | 在飛翔亭與菲莉亞交談過 1 次以上，乳酪飲品有 level 3 ，每月 3 、 13 、 23 日到飛翔亭，雖然沒有 10 個乳酪飲品，但會有 1200 元且人氣名聲↑。 |

## 第 3 年

| 事件 | 出現條件 |
|---|---|
| 由黑暗而生者 | 曾僱用達古拉斯或艾狄魯古，也去過喜靈森林 5 次，從狄因聽過有關傳言之後，第 3 年的 9 月 1 日以後發生。 |
| 悲傷的星座 | 在沒有正僱用達古拉斯或艾狄魯古的狀態下，發生過「由黑暗而生者」後且將吸血鬼打倒後，再與達古拉斯或艾狄魯古交談時發生。 |
| 龍虎之戰 1 | 看過「豬朋狗友」事件後第 1 年 4 月 1 日以後到海魯美娜先生的房間。 |
| 龍虎之戰 2 | 發生「龍虎之戰 1」後經過 10 日以上，而出外時沒有增加地方「カスターニェ」的話，每年 9 月 5 日～11 月 30 日間發生。 |
| 戰鬥的真相 1 | 發生「龍虎之戰 2」後經過 20 日以上時到海魯美娜先生的房間，知識少許↑。 |
| 戰鬥之真相 2 | 發生「戰鬥之真相 1」後到欣古尼杜先生的房間，知識少許↑。 |
| 真摯的友情 | 發生「戰鬥之真相 2」後經過 10 日以上 |
| 跌下的紋章 | 與米露卡茜友好度 30 以上及鍊金術 level 30 以上，而且要有「飛天掃把」1 個以上，發生「半夜雷響」事件後 30 日以內到教堂。 |
| 全新調合 | 有鍊金術 level 24 以上且發生「混和調合」事件經過 10 日以上 |
| 中和劑！ | 首次使用全新調合而失敗時 |
| 圖書館的幽靈 | 有鍊金術 level 17 以上且在街上聽到有關幽靈的事 |
| 黑水晶 | 發生過「以前的二人」及「全新調合」事件，曾賣過「產業廢棄物」給學校，而且鍊金術有 level 25 以上。 |
| 迎接的藥 | 看過「以前的二人」事件，懂得「雞泡魚之毒」level 3 且有鍊金術 level 25 以上。 |
| 護身石 | 看過「石的魅力」且知識有 2000 以上，發生事件後可再看「石的魅力」第 4 章。 |
| 年輕時 | 看過「石的魅力」且知識有 2200 以上，發生事件後可再看「石的魅力」第 4 章。 |
| 在黑暗中生存 | 看過「黑暗生物們」參考書而且知識有 2800 以上 |
| 午飯時間 | 與米露卡茜友好度 80 以上，且僱用她出外冒險，每日 4% 機率發生，吃過後 HP 、 MP 及疲勞度回復。 |
| 意外出名的人 | 人氣 -15 以下與達古拉斯友好度 70 以上到城 |
| 菲莉亞的憂鬱 1 | 在飛翔亭與菲莉亞交談過 1 次以上，乳酪飲品有 level 3 ，每月 3 、 13 、 23 日到飛翔亭，雖然沒有 10 個乳酪飲品，但會有 1200 元且人氣名聲↑。 |
| 菲莉亞的憂鬱 2 | 在「菲莉亞的憂鬱 1」事件中沒有交給她乳酪，乳酪飲品有 10 個以上，在菲莉亞常值日到飛翔亭。 |
| 菲莉亞的憂鬱 3 | 發生「菲莉亞的憂鬱 1」或「菲莉亞的憂鬱 1」事件，乳酪飲品效力有 70 以上在菲莉亞常值日到飛翔亭。 |
| 妖精與他的朋友 | 僱用妖精 7 人以上而且有 2 人在工房，沒有接任何工作，每日 5% 機率與妖精交談。 |
| 住在此處 1 | 發生「妖精與他的朋友」後逃出工房，與愛謝露友好度 50 以上到學校時會遇到她。 |
| 住在此處 2 | 發生「妖精與他的朋友」後逃出工房，與愛謝露友好度 50 以下、與來狄斯友好度 80 以上，沒有與達古拉斯有愛情關係的話到學校時會發生事件。 |
| 繁星空下 | 在「住在此處 2」事件中拒絕住在來狄斯的房中 |
| 不要向跳舞女郎出手 | 名聲 200 而名聲×人氣要 3000 以上，手上持有「解醉藥」1～15 個，選「提議趕出去（追い出すことを提案）」或「賣活生生掃把 & 繩（生きてるホウキ & ナワを売る」可看到事件。 |
| 沙拉可山羊 | 裝備角笛到喜靈森林之後吹角笛，成功的話事件會出現。 |
| 海魯美娜的講義 | 發生過「海魯美娜先生」事件，且在學校圖書館發現秘密圖書室。 |
| 劣等生 | 參加考驗 3 次以上而且沒有任何一次是 200 名以上，人氣×名聲是 -1500 以下，與來狄斯友好度 90 以上。 |
| 黑暗之水 | 看過「以前的二人」及「全新調合」事件，懂 level 3 的喜比魯湖水，還有艾莉現在 HP 低於最高 HP 30 以上，之後再到海魯美娜先生的房間。 |
| 水質污染問題 | 發生過「新．森林之恩賜」、「被人推著走」及「Enduring Renewal」事件後，持有淨化炭 20 個以上且人氣×名聲是 10000 以上，給淨化炭的話人氣名聲↑。 |
| 狄奧的條件 1 | 發生「騎士的煩惱 3」後經過 1 日以上，每月 3 、 13 、 23 日任何一天到飛翔亭。 |
| 狄奧的條件 2 | 發生「狄奧的條件 1」後經過 5 日以上 |
| 我的力就是這樣嗎？ | 發生「狄奧的條件 1」後最初的武鬥大會終結，僱用哈里修且武鬥大會終了後 10 日以內到飛翔亭。 |
| 古怪的二人 | 發生「狄奧的條件 2」後，每月 3 、 13 、 23 日時是菲莉亞當值時發生。 |
| 盜賊團本利天．夫利亞 | 發生過「大草原的盜賊們」且在武鬥大會參加或觀看過一次，與達古拉斯友好度 70 以上。 |
| 誤爆 1 | 發生過「盜賊團本利天．夫利亞」事件，選項「現在交給（今渡す）」，同一事件發生後 2 日以上經過，「黑與白的心」效力 80 以上且與達古拉斯友好度 70 以上。 |
| 誤爆 2 | 發生過「盜賊團本利天．夫利亞」事件，選項「現在交給（今渡す）」，同一事件發生後 2 日以上經過，「黑與白的心」效力 79 以上且與達古拉斯友好度 70 以上。 |

## 第4年

| 事件 | 出現條件 |
|---|---|
| 留班？ | 與露爾謝交談2次以上，還沒製作過level 4以上的物品，第4年311日～7月30日間到學校的商店便會發生。 |
| 睡巴！新時代到來時 | 持有「幸福酒」1枝以上，而離距最後所製作的幸福酒的日子超過300日以上，之後飛翔亭會買下它。 |
| 被討嫌的人是多麼辛苦 | 名聲×人氣是-4500以下而持有「產業廢棄物A」70個以下的狀態下在工房，發生這事件的話「產業廢棄物A」會增加10個。 |
| 偉大的海的力1 | 懂生髮劑『海藻』level 2以上，發生過「隱藏的地下室」，如果持有『海藻』並立刻給他的話便立刻取得1000元及人氣名聲！。 |
| 偉大的海的力2 | 發生「偉大的海的力1」時立刻將『海藻』交給他後3～9日間 |
| 偉大的海的力3 | 發生「偉大的海的力1」後10日以上 |
| 洪水 | 持有level 3以上而效力29以下的基露古壺1個以上 |
| 太活潑的掃把 | 持有level 3以上的活生生的掃把且發生過「全新調合」 |
| 向尊敬的人的第一步 | 製作出level 3的艾莉基斯魯劑後學校找欣古尼杜先生 |
| 謎之小瓶的正體 | 發生「謎之小瓶」事件後，在「向尊敬的人的第一步」發生時找海魯美娜先生。 |
| 賢者的目標 | 艾莉基斯魯劑level 3、特效藥level 3、 MEGA爆彈level 3，當中任何一個有level 3且經過10日以上，正直度會變成7。 |
| 命運的一個月前 | 第4年8月1～19日間與來狄斯或愛謝露的友好度有95以上 |
| 命運之日1 | 成績在150位以下且沒有製作過level 4以上的物品時在第4年8月30日發生，選「留班1年（一年留年）」的話便會再繼續一年；選「退學」的話便會到bad-end。 |
| 命運之日2 | 成績在250位以下且沒有製作過level 3以上的物品時在第4年8月30日發生，選「5年留學」的話便會再繼續五年；選「退學」的話便會到bad-end。 |
| 命運之日3 | 成績在20位以內或者成績是第1位，且有製作過level 7以上的物品時，在第4年8月30日發生，選「進學」的話便會再繼續兩年；選「卒業」的話便會到ending。 |

## 物品表

### 表中小型icon註釋：


可向一敵人攻擊之攻擊道具


可向全體敵人攻擊之攻擊道具


對敵方或我方一人使出特殊效果之道具

補給我軍一人之HP或MP之道具


所有角色可裝備而裝備後經常維持著效果的裝備


對敵方或我方全體使出特殊效果之道具


只有主角可裝備而裝備後經常維持著效果的裝備


於戰鬥以外時對我方使出特殊效果之道具



補給我軍全員之HP或MP之道具



### 道具調合表

註：下表所表示的消費MP及所需日數是以一件作準。



### 赤屬性（赤の属性）

| 道具名稱 | 製作必要level | 消費MP@ | 所需日數@ | 所需材料 | 所需儀器 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.加路尼岩（カノーネ岩） | × | × | × | × | × |
| 2.慧星石（コメート原石） | × | × | × | × | × |
| 3.刺果（ニューズ） | × | × | × | × | × |
| 4.黃金色的岩（黄金色の岩） | × | × | × | × | × |
| 5.古拉星化石（グラセン鉱石） | × | × | × | × | × |
| 6.多蘭之舌（ドナーンの舌） | × | × | × | × | × |
| 7.妙娜溫泉水（ミュラ温泉水） | × | × | × | × | × |
| 8.吸血牙（吸血のキバ） | × | × | × | × | × |
| 9.月之果實（月の実） | × | × | × | × | × |
| 10.星之碎片（星のかけら） | × | × | × | × | × |
| 11.地底湖水銀（地底湖の溜まり） | × | × | × | × | × |
| 12.爆彈（クラフト） | 6 | 3 | 1 | 刺果2.0 | 磨碗 |
| 13.松樹的果實（針樹の果実） | × | × | × | × | × |
| 14.千年龜的蛋（千年亀のタマゴ） | × | × | × | × | × |
| 15.貓眼石的原石（猫目石の原石） | × | × | × | × | × |
| 16.紅中和劑（中和剤（赤）） | 6 | 1 | 1 | 加路尼岩1.0 | × |
| 17.靈魂吸食者（ガイストボーラ） | 14 | 15 | 3 | 吸血牙1.0、蛇皮1.0、紅中和劑2.0 | 磨碗 |
| 18.火棒（ロウ） | 6 | 6 | 1 | 蜂巢1.0、可燃沙1.0、綠中和劑1.0 | 離心機 |
| 19.月之沙（月の砂） | 6 | 6 | 1 | 月之果實2.0 | 磨碗 |
| 20.可燃沙（燃える砂） | 6 | 1 | 1 | 加路尼岩1.0 | 磨碗 |
| 21.傳播吸食者（ブルートボーラ） | 14 | 15 | 3 | 吸血牙1.0、蝙蝠翼1.0、紅中和劑2.0 | 磨碗 |
| 22.火箭（ロケット） | 12 | 8 | 3 | 古拉星化石2.0、研磨劑1.0、紅中和劑1.0 | 鉗、精工用具 |
| 23.星之沙（星の砂） | 12 | 3 | 5 | 星之碎片2.0 | 離心機 |
| 24.熱風布袋（熱風の布袋） | 7 | 6 | 2 | 可燃沙2.0、國寶蟲之絲3.0、紅中和劑1.0 | 精工用具 |
| 25.火球（フラム） | 8 | 4 | 1 | 可燃沙2.0、火棒1.0 | 磨碗 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 26.絲帶（リボン） | × | 17 | 3 | 貓眼石 1.0、國寶蟲之絲 4.0、紅中和劑 1.0 | 精工用具 |
| 27.MEGA 爆彈（メガクラフト） | 12 | 6 | 2 | 爆彈 4.0 | 天秤 |
| 28.螺絲批（ネジ回し） | 12 | 12 | 3 | 古拉星化石 1.0、研磨劑 2.0、紅中和劑 1.0 | 氣袋、鉗 |
| 29.隕石（メテオール） | 10 | 16 | 3 | 星之沙 3.0、雨雲之石 2.0、紅中和劑 1.0 | 氣袋、反射爐 |
| 30.阿魯姆腕輪（アルムバンド） | 20 | 18 | 4 | 慧星 2.0、貓眼石 2.0 | 放大鏡、精工用具 |
| 31.惡魔的氣息（悪魔の息吹） | 18 | 15 | 3 | 黃金色的岩 2.0、紀姆以菇 2.0、紅中和劑 1.0 | 磨碗 |
| 32.命運之星（運命の星） | 18 | 15 | 3 | 星之碎片 3.0、蝙蝠翼 2.0、紅中和劑 2.0 | 氣袋、反射爐 |
| 33.幸運之星（幸運の星） | 18 | 15 | 3 | 星之碎片 3.0、蛇皮 1.0、紅中和劑 2.0 | 氣袋、反射爐 |
| 34.慧星（コメート） | 24 | 21 | 10 | 慧星石 2.0、紅中和劑 1.0、研磨劑 3.0 | × |
| 35.福特火球（フォートフラム） | 20 | 5 | 5 | 火球 4.0、可燃沙 1.0 | 天秤 |
| 36.液化溶劑（液化溶剤） | 20 | 7 | 2 | 地底湖水銀 3.0、火棒 3.0 | 過濾器、玻璃器皿 |
| 37.貓眼石（猫目石） | 18 | 6 | 2 | 貓眼石原石 2.0、研磨劑 3.0、紅中和劑 1.0 | × |
| 38.旋風袋（つむじ袋） | 15 | 18 | 3 | 熱風布袋 2.0、雨雲之石 1.0、紅中和劑 1.0 | 精工用具 |
| 39.月之吊飾（月のペンダント） | 20 | 20 | 4 | 月之沙 2.0、貓眼石 1.0 | 放大鏡、精工用具 |
| 40.星之頸鏈（星のネックレス） | 20 | 20 | 4 | 星之沙 2.0、慧星 1.0 | 放大鏡、精工用具 |
| 41.MEGA 火球（メガフラム） | 24 | 16 | 9 | 火球 2.0、可燃沙 3.0、火棒 1.0 | 天秤 |
| 42.虹色聖水（虹色の聖水） | 26 | 16 | 6 | 液化溶劑 1.0、慧星 1.0 | 玻璃器皿、離心機 |
| 43.晴天之炎（晴天の炎） | 14 | 20 | 2 | 國寶蟲之絲 1.0、可燃沙 2.0、火棒 2.0、紅中和劑 1.0 | 反射爐 |

## 青屬性（青の属性）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.起比魯湖水（ヘーベル湖の水） | × | × | × | × | × |
| 2.飛魚之翼（羽魚の翼） | × | × | × | × | × |
| 3.雅典娜紋章（アルテナの紋章） | × | × | × | × | × |
| 4.母貝殼（ムッシェル） | × | × | × | × | × |
| 5.謝古拉斯草（ゼグラス草） | × | × | × | × | × |
| 6.神秘水草（ミスティカ） | × | × | × | × | × |
| 7.羅勒菜的鱗（ローレライの鱗） | × | × | × | × | × |
| 8.世界靈魂（世界霊魂） | × | × | × | × | × |
| 9.島魚的鬚（島魚のヒゲ） | × | × | × | × | × |
| 10.寶石草種子（宝石草のタネ） | × | × | × | × | × |
| 11.神秘水草之葉（ミスティカの葉） | | 10 | 3 | 1 | × × |
| 12.青中和劑（中和剤（青）） | 8 | 1 | 1 | × | × |
| 13.雞泡魚（風船魚） | × | × | × | × | × |
| 14.夾夾（カスタニェッテ） | 5 | 1 | 1 | 姆貝殼 2.0 | 放大鏡、精工用具 |
| 15.蒸溜水（蒸留水） | 6 | 1 | 1 | 起比魯湖水 2.0 | 過濾器 |
| 16.魅惑粉（魅了の粉） | 12 | 4 | 1 | 羅勒菜的鱗 1.0 | 磨碗 |
| 17.雅典娜之水（アルテナの水） | 8 | 4 | 1 | 蒸溜水 3.0、菠菜 1.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗、過濾器 |
| 18.營養劑（栄養剤） | 12 | 8 | 1 | 蒸溜水 2.0、青中和劑 1.0、笑菇 2.0 | 過濾器 |
| 19.解醉藥（酔い止めの薬） | 13 | 14 | 2 | 古怪草菇 2.0、神秘水草 1.0、青中和劑 2.0 | 過濾器、單手鍋 |
| 20.回復藥（リペアミン） | 18 | 14 | 3 | 營養劑 1.0、蒜頭 1.0、青中和劑 1.0 | 磨碗、玻璃器皿 |
| 21.巴魯飛姆（パルフューム） | 15 | 14 | 4 | 魅惑粉 3.0 | 精工用具 |
| 22.眼藥水（眼力目薬） | 15 | 14 | 2 | 神秘水草之藥 1.0、奶粉 2.0、酒樹樹液 1.0、綠中和劑 1.0 | 天秤、玻璃器皿 |
| 23.精靈光球（精霊の光球） | 14 | 6 | 1 | 蒸溜水 1.0、青中和劑 1.0、雨雲之石 1.0 | × |
| 24.飛魚扇（羽魚扇） | 18 | 13 | 1 | 飛魚之翼 2.0、國寶蟲之絲 2.0、青中和劑 3.0 | 精工用具 |
| 25.解毒劑（解毒剤） | 8 | 3 | 1 | 酒樹樹液 2.0、起比魯湖水 1.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗、玻璃器皿 |
| 26.精神濕布（精神の湿布） | 16 | 15 | 3 | 魔法草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗 |
| 27.魅惑魚竿（魅了の釣り竿） | 10 | 7 | 1 | 竹 1.0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 | 槌仔、精工用具 |
| 28.雅典娜傷藥（アルテナの傷薬） | 18 | 10 | 4 | 雅典娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 | 離心機、磨碗 |
| 29.世界靈魂液（世界霊魂液） | 20 | 20 | 2 | 蒸溜水 8.0、世界靈魂 8.0 | 氣袋、反射爐 |
| 30.白與黑的心（白と黒の心） | 8 | 15 | 4 | 魔法草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 | 玻璃器皿、反射爐 |
| 31.力量濕布（力の湿布） | 16 | 15 | 3 | 召由斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗 |
| 32.生髮水「海藻」（育毛剤「海藻」） | 1 | 4 | 1 | 召由斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗 |
| 33.眾神之蒼雷（神々のいかづち） | 22 | 8 | 4 | 精靈光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0 | × |
| 34.魔法槌仔（魔法のトンカチ） | 12 | 14 | 3 | 愛希木 3.0、飛魚之翼 2.0、綠中和劑 1.0 | 槌仔、精工用具 |
| 35.吊飾（ペンダント） | 21 | 14 | 8 | 寶石草種子 1.0、羅勒菜的鱗 3.0、青中和劑 1.0 | 放大鏡 |
| 36.只是看到你（君しか見えない） | 21 | 22 | 6 | 魅惑粉 3.0、麻痺藥 1.0、青中和劑 1.0 | 磨碗、玻璃器皿 |
| 37.不思議的光球（不思議な光球） | 21 | 18 | 4 | 精靈光球 1.0 | × |
| 38.基魯古壺（ゲヌーク壷） | 20 | 20 | 8 | 鐘乳石 3.0、飛魚之翼 2.0、青中和劑 2.0、雨雲之石 4.0 | 油燈、氣袋 |
| 39.神秘水草之茶（ミスティカティ） | 18 | 16 | 1 | 神秘水草之葉 1.0、水粉畫樹的炭 2.0、蒸溜水 3.0、青中和劑 2.0 | 過濾器 |
| 40.眾神的石像（神々の石像） | 24 | 26 | 4 | 眾神之蒼雷 2.0 | 放大鏡、精工用具 |
| 41.雞泡魚毒（風船魚の毒） | 23 | 5 | 5 | 雞泡魚 1.0 | 單手鍋 |
| 42.特效藥（特効薬） | 21 | 30 | 7 | 神秘水草之茶 1.0、雅典娜之水 1.0、營養劑 1.0、解毒劑 1.0 | 磨碗、天秤 |
| 43.艾莉其斯魯劑（エリキシル剤） | 30 | 30 | 12 | 神秘水草之茶 2.0、雅典娜傷藥 2.0、水粉畫樹的炭 3.0、青中和劑 3.0 | 離心機、天秤 |
| 44.千年龜護符（千年亀のお守り） | 24 | 24 | 5 | 千年龜的殼 1.0、姆貝殼 2.0、祝福酒 1.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗、油燈 |
| 45.精靈之淚（精霊のなみだ） | 24 | 38 | 9 | 世界靈魂液 2.0 | × |

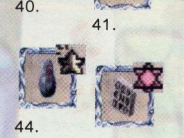
## 綠屬性（緑の属性）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.愛希木（アイヒェ） | × | × | × | × | × |
| 2.笑菇（オニワライタケ） | × | × | × | × | × |
| 3.沙拉可奶（シャリオミルク） | × | × | × | × | × |
| 4.杜紀魯哈（ドンケルハイト） | × | × | × | × | × |
| 5.海膽（うに） | × | × | × | × | × |
| 6.酒樹樹液（お酒の木の樹液） | × | × | × | × | × |
| 7.召由斯草（ズユース草） | × | × | × | × | × |
| 8.蜂巢（ハチの巣） | × | × | × | × | × |
| 9.波尼波尼玉（ぷにぷに玉） | × | × | × | × | × |
| 10.幸福葡萄（幸福のぶどう） | × | × | × | × | × |
| 11.祝福酒（祝福のワイン） | × | × | × | × | × |
| 12.竹（竹） | × | × | × | × | × |
| 13.菠菜（ほうれんそう） | × | × | × | × | × |
| 14.四葉草（四つ葉の詰め草） | × | × | × | × | × |
| 15.絕滅前果實（絶滅寸前の実） | × | × | × | × | × |
| 16.魔法草（魔法の草） | × | × | × | × | × |
| 17.Level 1 海膽（LV1うに） | 5 | 2 | 1 | 海膽 2.0 | × |
| 18.蜂蜜（ハチミツ） | 7 | 1 | 1 | 蜂巢 2.0 | 離心機 |
| 19.綠中和劑（中和剤（緑）） | 6 | 1 | 1 | 魔法草 1.0 | × |
| 20.沙拉可油（シャリオ油） | 8 | 1 | 1 | 沙拉可奶 1.0 | 離心機 |
| 21.古怪草菇汁（怪しいキノコ汁） | 5 | 1 | 1 | 酒樹樹液 1.0、笑菇 2.0、紀姆以菇 2.0、綠中和劑 2.0 | 過濾器、單手鍋 |
| 22.奶粉（粉ミルク） | 8 | 3 | 1 | 沙拉可奶 2.0、波尼波尼玉 1.0 | 玻璃器皿 |
| 23.酒之本（お酒のもと） | 7 | 2 | 1 | 酒樹樹液 2.0 | 離心機 |
| 24.雪芳蛋糕（カステラ） | 6 | 5 | 2 | 魔法草 2.0、蜂蜜 2.0、奶粉 2.0 | 磨碗、油燈 |
| 25.妖精麵包（妖精パン） | 3 | 35 | 1 | 山羊角 1.0、蜂巢 1.0、竹 1.0、綠中和劑 1.0 | 槌仔、鉗 |
| 26.乳酪（ヨーグルト） | 6 | 1 | 4 | 沙拉可奶 2.0 | 離心機 |
| 27.沙拉可芝士（シャリオチーズ） | 8 | 4 | 1 | 沙拉可奶 2.0 | 離心機、過濾器 |
| 28.木雞（木鶏） | 6 | 8 | 2 | 愛希木 2.0、研磨劑 1.0、綠中和劑 1.0 | 油燈 |
| 29.植物用營養劑（植物用栄養剤） | 14 | 5 | 1 | 魔法草 3.0、竹 1.0、雅典娜之水 1.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗 |
| 30.乳糖（乳糖） | 6 | 7 | 2 | 沙拉可奶 1.0 | 離心機 |
| 31.魔法紙（魔法の紙） | 9 | 8 | 2 | 愛希木 2.0 | 磨碗 |
| 32.芝士蛋糕（チーズケーキ） | 22 | 20 | 1 | 雪芳蛋糕 2.0、沙拉可芝士 2.0、乳酪 1.0、乳糖 1.0 | 反射爐 |
| 33.乳酪飲品（ヨーグルリング） | 9 | 2 | 3 | 乳酪 2.0、松樹的果實 2.0、綠中和劑 1.0 | 玻璃器皿 |
| 34.冒險者的酒（冒険者のお酒） | 13 | 12 | 2 | 酒之本 2.0、神秘水草 4.0、乳糖 1.0、綠中和劑 2.0 | 玻璃器皿 |
| 35.蛇酒（ヘビのお酒） | 20 | 10 | 2 | 冒險者的酒 1.0、酒之本 2.0、蛇皮 1.0、綠中和劑 2.0 | 玻璃器皿 |
| 36.活生生的繩（生きてるナワ） | 18 | 10 | 2 | 魔法草 3.0、竹 1.0、波尼波尼玉 1.0 | 磨碗 |
| 37.妖精帽（妖精の帽子） | 17 | 14 | 2 | 絕滅前果實 3.0、國寶蟲之絲 5.0、綠中和劑 1.0 | × |
| 38.活生生的掃把（生きてるホウキ） | 20 | 13 | 4 | 魔法草 4.0、竹 2.0、祝福酒 1.0、活生生的繩 1.0 | 磨碗 |
| 39.千年龜的殼（千年亀のこうら） | 20 | 11 | 6 | 沙拉可芝士 3.0、火棒 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 | 油燈 |

## 白屬性（白の属性）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.亞魯比魯已（アルベリヒ） | × | × | × | × | × |
| 2.古拉比石（グラビ石） | × | × | × | × | × |
| 3.蝙蝠翼（コウモリの羽） | × | × | × | × | × |
| 4.蒜頭（ニンニク） | × | × | × | × | × |
| 5.水粉畫樹的枝（ガッシュの枝） | × | × | × | × | × |
| 6.紀姆以菇（ケムイタケ） | × | × | × | × | × |
| 7.朱乎他乎槍之草（ズフタフ槍の草） | × | × | × | × | × |
| 8.祝福石（フェスト） | × | × | × | × | × |
| 9.蛇皮（ヘビの抜け殻） | × | × | × | × | × |
| 10.尼滋安石（レジエン石） | × | × | × | × | × |
| 11.國寶蟲之絲（国宝虫の糸） | × | × | × | × | × |
| 12.山羊角（山羊の角） | × | × | × | × | × |
| 13.藥毒菇（ヤドクタケ） | × | × | × | × | × |
| 14.鹽（塩） | × | × | × | × | × |
| 15.沙丘的沙（砂丘の砂） | × | × | × | × | × |
| 16.鐘乳石（鐘乳石） | × | × | × | × | × |
| 17.隨風鳥羽毛（風乗り鳥の羽） | × | × | × | × | × |
| 18.水粉畫樹的炭（ガッシュの木炭） | 12 | 4 | 1 | 水粉畫樹的枝 1.0、可燃沙 1.0、紅中和劑 1.0 | 油燈 |
| 19.朱乎他乎槍之水（ズフタフ槍の水） | 10 | 4 | 1 | 朱乎他乎槍之草 2.0、起比魯湖水 1.0、青中和劑 1.0 | 過濾器 |
| 20.玻璃元素（ガラスの素） | 8 | 3 | 1 | 沙丘的沙 3.0 | 離心機 |
| 21.研磨劑（研磨剤） | 6 | 1 | 1 | 祝福石 1.0 | 磨碗 |
| 22.痲痺藥（しびれ薬） | 12 | 5 | 1 | 波尼波尼玉 1.0、藥毒菇 2.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗 |
| 23.雨雲之石（雨雲の石） | 8 | 1 | 2 | 尼滋安石 1.0、研磨劑 1.0 | × |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 24.疾風竹笛（疾風の竹笛） | 8 | 3 | 1 | 竹 1.0、研磨劑 2.0、綠中和劑 1.0 | 精工用具 |
| 25.麻痺消除藥（マビロン） | 16 | 4 | 1 | 解毒劑 1.0、水粉畫樹的炭 1.0、青中和劑 2.0 | × |
| 26.影子針（影縫い針） | 14 | 12 | 2 | 海膽 1.0、麻痺藥 2.0、鹽 1.0、綠中和劑 1.0 | 放大鏡 |
| 27.海浪石（津波の石） | 14 | 11 | 3 | 沙丘的沙 3.0、雨雲石 2.0、鹽 1.0 | 磨碗 |
| 28.水粉畫樹的藥湯（ガッシュの薬湯） | 14 | 6 | 1 | 妙娜溫泉水 3.0、水粉畫樹的炭 2.0、蒜頭 2.0、紅中和劑 2.0 | 單手鍋 |
| 29.安眠香（安眠香） | 10 | 8 | 1 | 朱乎他乎槍之水 2.0、召由斯草 1.0、乳糖 1.0、綠中和劑 1.0 | 磨碗、過濾器 |
| 30.沙漏（砂時計） | 16 | 9 | 3 | 沙丘的沙 3.0、火棒 2.0、鹽 2.0、紅中和劑 2.0 | 天秤 |
| 31.南國樂器（南の国の楽器） | 10 | 4 | 3 | 愛希木 3.0、國寶蟲之絲 1.0、綠中和劑 1.0 | 槌仔、精工用具 |
| 32.玻璃梳（ガラスのくし） | 17 | 25 | 4 | 玻璃元素 8.0、研磨劑 3.0 | 精工用具 |
| 33.玻璃護符（ガラスの護符） | 18 | 25 | 4 | 玻璃元素 8.0、研磨劑 3.0 | 放大鏡 |
| 34.假死香（死にまねのお香） | 18 | 12 | 3 | 安眠香 2.0、朱乎他乎槍之水 2.0、雞泡魚毒 1.0、青中和劑 2.0 | 磨碗 |
| 35.古拉比結晶（グラビ結晶） | 20 | 18 | 3 | 古拉比石 4.0、蒸溜水 2.0、青中和劑 1.0 | 磨碗、過濾器 |
| 36.玻璃鞋（ガラスのクツ） | 17 | 25 | 4 | 玻璃元素 8.0、研磨劑 3.0 | 槌仔 |
| 37.麻痺消除藥·萊以（マヒロン·ノイ） | 16 | 7 | 2 | 解毒劑 1.0、熱風布袋 1.0、紅中和劑 1.0 | 玻璃器皿、反射爐 |
| 38.淨化炭（淨化炭） | 15 | 12 | 3 | 水粉畫樹的炭 2.0、謝古拉斯草 2.0、鹽 2.0、青中和劑 1.0 | 油燈、氣袋 |
| 39.狄亞希美露手套（デアヒメル手袋） | 21 | 40 | 7 | 國寶蟲之絲 3.0、古拉比結晶 3.0、疾風竹笛 1.0 | 放大鏡 |
| 40.魯夫杜指環（ルフトリング） | 23 | 20 | 4 | 隨風鳥羽毛 1.0、鐘乳石 2.0、結界石 2.0、研磨劑 1.1 | 天秤、油燈 |
| 41.走得快鞋（逃げ足のくつ） | 18 | 22 | 7 | 古拉比結晶 4.0、四葉草 1.0、綠中和劑 2.0 | 槌仔 |
| 42.亞羅馬 materia（アロママテリア） | 30 | 50 | 20 | 虹色聖水 1.0、黃金色的岩 1.0、鹽 1.0、紅中和劑 1.0 | 天秤 |
| 43.艾狄露敦小提琴（エーデルトーン） | 18 | 18 | 5 | 南國樂器 1.0、島魚的鬚 1.0、青中和劑 1.0 | 槌仔、精工用具 |
| 44.結界石（結界石） | 16 | 17 | 3 | 沙丘的沙 2.0、淨化炭 4.0、祝福石 2.0、研磨劑 1.0 | 磨碗、油燈 |
| 45.時之石板（時の石版） | 22 | 8 | 8 | 慧星 1.0、火棒 2.0、鹽 3.0、紅中和劑 2.0 | 磨碗、油燈 |



## 灰屬性 （灰の属性）

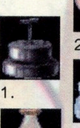
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.產業廢棄物 A | × | × | × | × | × |
| 2.產業廢棄物 B | × | × | × | × | × |
| 3.產業廢棄物 C | × | × | × | × | × |
| 4.產業廢棄物 D | × | × | × | × | × |


1.

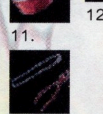
2.

3.

4.

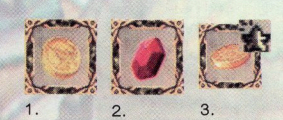






## 調合用具 (調合用具／特別道具)

| 道具名稱 | 價格 |
|---|---|
| 1.離心機（遠心分離器） | 900 |
| 2.磨碗（乳鉢） | 500 |
| 大籃（かご） | 240 |
| 3.天秤（天秤） | 800 |
| 4.油燈（ランプ） | 880 |
| 5.過濾器（ろ過器） | 200 |
| 6.玻璃器皿（ガラス器具） | 1000 |
| 7.氣袋（ふいご） | 500 |
| 8.槌仔（トンカチ） | 300 |
| 9.反射爐（アタノール） | 1000 |
| 10.鉗（やっとこ） | 700 |
| 解讀書（解読書） | 3000 |
| 11.單手鍋（片手鍋） | 280 |
| 12.放大鏡（ルーペ） | 400 |
| 13.精工用具（細工道具） | 600 |
| 鍊金術用壺（錬金術の壷） | 5000 |


1. 2. 3.

## 金屬性 （金の属性）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.斯古查路金幣（シグザール金貨） | × | × | × | × | × |
| 2.賢者之石（賢者の石） | 35 | 99 | 30 | 亞羅馬 materia1.0、多蘭之舌 1.0、精靈之淚 1.0、杜紀魯哈 1.0 | 玻璃器皿 |
| 3.受難金幣（身代わりの金貨） | 18 | 9 | 5 | 斯古查路金幣 1.0、四葉草 1.0、蝙幅翼 2.0、鹽 1.0 | 油燈、氣袋 |



## 艾莉工作室 研究完成？

PlayStation
製造商：SQUARE
發售日：12月22日　　價格：420港元
ARPG／MEM






## 陸行鳥不思議的迷宮2

# 陸行鳥資料盡在於此！！

## 藥物 LIST

### 有用的藥

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| ポーション | HP 30 回復，對不死系魔物有效 | 50 |
| ハイポーション | HP 100 回復，對不死系魔物有效 | 200 |
| エクスポーション | HP 全回復，對不死系魔物有效 | 500 |
| エリクサー | HP 和元氣度全回復，對不死系魔物有效 | 1000 |
| デスペルの藥 | 裝備的呪語解除 | 300 |
| 透明藥 | 使自己透明 | 300 |
| ヘイストの藥 | 會變成加速狀態 | 100 |
| 解毒劑 | 解除中毒效果 | 100 |
| 萬能藥 | 所有異常狀態解除 | 500 |
| 目にいい藥 | 看見自身所在的一層的所有陷阱 | 200 |

### 敵人使用的藥

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| スロウの藥 | 變成緩慢狀態 | 100 |
| サイレス藥 | 變成沈默狀態 | 100 |
| 毒藥 | 使中毒 | 100 |
| 爆發藥 | 在自身旁邊產生爆炸，對牆有效 | 50 |
| ダメージ藥 | HP 減半 | 100 |

### 用處不大的藥

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| スペルの藥 | 使現在的裝備中呪 | 300 |
| 變化の藥 | 會變成其中一種魔物 | 100 |
| 忘れんぼうの藥 | 忘記所有已識別的道具名稱 | 200 |
| くらやみの藥 | 四周變得黑暗 | 100 |

## 果實 LIST

### 可食的

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| ナッツ | 回復 30 元氣 | 100 |
| ラサンの実 | 回復 100 元氣 | 200 |
| おいしい実 | 回復 HP 和元氣 | 400 |
| ごちそうの実 | 回復大量 HP 和元氣 | 500 |
| いのちの実 | 增加 HP 的最大值 | 500 |
| 元氣の実 | 增加元氣的最大值 | 200 |
| すばやさの実 | 變成加速狀態 | 400 |
| 知惠の実 | 增加讀解 Lv 最低的魔法書 | 100 |
| レベルアップの実 | 提升一個 Level | 1000 |

### 不可食

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| くさった実 | HP 減 30，元氣回復 10 | 200 |
| つかれる実 | 元氣減 30 | 200 |
| 元氣のない実 | 減少元氣的最大值 | 200 |
| のろまの実 | 變成緩慢狀態 | 200 |
| レベルダウンの実 | 降低一個 Level | 200 |

## 卡片 LIST

### 便利卡

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| 識別のカード | 識別一種不明道具 | 100 |
| 確信のカード | 識別所有不明道具 | 500 |
| マップカード | 顯示現在一層的地圖 | 300 |
| 分裂カード | 把手持的其中一種道具一分為二 | 500 |
| 變化のカード | 把其中一種道具變成另一種類 | 200 |
| リフレクカード | 一定時間魔法封印 | 800 |
| ツヤ出しカード | 使用中的爪和鞍鍛鍊度提升一 | 500 |
| リペアカード | 使用中的爪和鞍耐久度提升一 | 500 |

### 投擲卡

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| ワープカード | 瞬間由原地飛到另一點 | 500 |
| スリプルカード | 使敵人變成混亂狀態 | 100 |
| トードカード | 使敵人變成青蛙 | 100 |
| ミニマムカード | 使敵人變小 | 100 |

### 沒用卡

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| 迷子カード | 顯示地圖消失 | 500 |
| ツヤ消しカード | 使用中的爪和鞍鍛鍊度下降一 | 500 |
| サビカード | 使用中的爪和鞍耐久度下降一 | 500 |
| 冥界のカード | 使用的話……？ | 100 |

## 飲品 LIST

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| 記憶のしおり | 在上落階級時 SAVE | 300 |
| テレポのしおり | 由迷宮內部一瞬外出 | 300 |
| ものもちのしおり | 所持的道具數量增加一個 | 10000 |
| 不思議なしおり | 魔法的讀解 Lv 提升一 | 500 |

## 石 LIST

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| 石 | 可投向敵人攻擊 | 2 |
| パワーストーン | 攻擊力較普通石強 | 4 |
| クラッシュストーン | 投擲後會造成四周爆炸 | 20 |
| ワープストーン | 把它投向敵人便可使其飛往另一處 | 30 |

## 精華、種子的合成 LIST

由怪物們手中取得的各種精華，和由事件中取得的種子，把它們和裝備「爪（ツメ）」和「鞍（クラ）」合成，便可使這些裝備增加屬性和特殊能力。複數的屬性組合稱為融合，複數的特殊能力組合稱為結合。

| 名稱 | 爪合成 | 鞍合成 | 特性 |
|---|---|---|---|
| ゴブリンのエキス | 元氣度 UP | 元氣度 UP | ／ |
| 植物のエキス | 毒攻擊 | 毒攻擊 | 結合 |
| 魔法使いのエキス | 有魔法封印的效果 | 沈默防禦 | 結合 |
| ボムのエキス | 火屬性追加 | 火屬性追加 | ／ |
| マッドマンのエキス | SLOW 攻擊 | SLOW 防禦 | 結合 |
| マグママンのエキス | 火屬性追加 | 火屬性追加 | 融合 |
| アイスマンのエキス | 冰屬性追加 | 冰屬性追加 | 融合 |
| 巨大生物のエキス | 耐久度增加 50 | 耐久度增加 50 | ／ |
| ラミアのエキス | ？？？ | ？？？ | ／ |
| 半人魚のエキス | 冰屬性追加 | 冰屬性追加 | 融合 |
| ツバサのエキス | 風屬性追加 | 風屬性追加 | 融合 |
| トンベリのエキス | 會心一擊確率增加 | 特殊防禦 UP | ／ |
| ミニメイジのエキス | 變小 | 防禦小人攻擊 | 結合 |
| ぬすっとのエキス | 盜取金錢，命中率增加 | 回避率 UP | ／ |
| 巨人のエキス | 強度提升 | 強度提升 | ／ |
| 小動物のエキス | 命中率 UP | 回避率 UP | ／ |
| タートルのエキス | 強度提升 | 強度提升 | ／ |
| インプのエキス | 會心一擊確率增加 | 特殊防禦 UP | ／ |
| モグラのエキス | 地屬性追加 | 地屬性追加 | 融合 |
| ムースのエキス | 冰屬性追加 | 冰屬性追加 | 融合 |
| プリンのエキス | 火屬性追加 | 火屬性追加 | 融合 |
| ゼリーのエキス | 風屬性追加 | 風屬性追加 | 融合 |
| カエルのエキス | 青蛙攻擊 | 青蛙防禦 | 結合 |
| フロータイのエキス | 睡眠攻擊 | 睡眠防禦 | 結合 |
| アンデッドのエキス | 混亂攻擊 | 混亂防禦 | 結合 |
| ワームのエキス | 鍛鍊度 1 上升 | 鍛鍊度 1 上升 | 融合 |
| スラグのエキス | SLOW 攻擊 | SLOW 防禦 | 結合 |

## 精華的使用效果

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| ゴブリンのエキス | 回復大量元氣 | 100 |
| 極物のエキス | 回復大量體力和元氣 | 650 |
| 魔法使いのエキス | 進入沈默狀態，無法使用魔法 | 75 |
| ボムのエキス | 在四周發生爆炸 | 500 |
| マッドマンのエキス | 進入緩慢狀態 | 360 |
| マグママンのエキス | 合成時會追加火屬性 | 410 |
| アイスマンのエキス | 合成時會追加冰屬性 | 800 |
| 巨大生物のエキス | 增加體力最大值 | 1000 |
| ラミアのエキス | 進入混亂狀態 | 440 |
| 半人魚のエキス | 合成時會追加冰屬性 | 320 |
| ツバサのエキス | 合成時會追加風屬性 | 900 |
| トンベリのエキス | 回復大量元氣 | 260 |
| ミリメイジのエキス | 變小 | 240 |
| ぬすっとのエキス | 進入加速狀態 | 240 |
| 巨人のエキス | 回復大量體力 | 700 |
| 小動物のエキス | 回復小小元氣 | 110 |
| タートルのエキス | 進入緩慢狀態 | 300 |
| インプのエキス | 回復大量元氣 | 150 |
| ムースのエキス | 合成時會追加冰屬性 | 350 |
| プリンのエキス | 合成時會追加火屬性 | 350 |
| ゼリーのエキス | 合成時會追加雷屬性 | 350 |
| カエルのエキス | 變成青蛙 | 310 |
| フロータイのエキス | 進入睡眠狀態 | 180 |
| アンデッドのエキス | 進入混亂狀態 | 200 |
| ワームのエキス | 回復小量的 HP 和元氣 | 600 |
| スラグのエキス | 進入緩慢狀態 | 900 |



## 爪的種類

### 木爪(木のツメ)
耐久度★☆☆☆☆

特徵
攻擊力低，價格亦低。除了可以合成外，把它買了亦沒損失。

攻擊力：3
最高LV：55
屬性：無
元氣度：7
命中率：94
收購價：250
買價：500
強度：5
會心一擊率：7



### 鐵爪(鐵のツメ)
耐久度★☆☆☆☆

特徵
較木造的攻擊力較高，可說是遊戲初期的主力武器，直到取得霧之爪前不妨把它強化。

攻擊力：5
最高LV：45
屬性：無
元氣度：4
命中率：93
收購價：400
買價：800
強度：6
會心一擊率：8



### 霧之爪(ミスリルのツメ)
耐久度★☆☆☆☆

特徵
雖沒有屬性、追加效果，但其優點便是攻擊力高，可以用精華和種子把它強化就最好了。

攻擊力：9
最高LV：30
屬性：無
元氣度：5
命中率：92
收購價：1000
買價：2000
強度：10
會心一擊率：5



### 輕量爪(輕いツメ)
耐久度★☆☆☆☆

特徵
攻擊力低但元氣度高，以這為主力強化亦未嘗不可。

攻擊力：3
最高LV：30
屬性：無
元氣度：12
命中率：99
收購價：500
買價：1000
強度：4
會心一擊率：8



### 炎之爪(炎のツメ)
耐久度★★☆☆☆

特徵
由於爪帶有火屬性，對屬性是冰的敵人便十分有效，而合成時可作為材料之用。

攻擊力：7
最高LV：40
屬性：火
元氣度：4
命中率：92
收購價：1250
買價：2500
強度：7
會心一擊率：10

### 凍結爪(凍結のツメ)
耐久度★★☆☆☆

特徵
因付有冰屬性，對火屬性的魔物尤其有效，而合成時可作為材料之用。

攻擊力：7
最高LV：40
屬性：冰
元氣度：4
命中率：92
收購價：1250
買價：2500
強度：7
會心一擊率：10



### 電擊之爪(電擊のツメ)
耐久度★★☆☆☆

特徵
對機械系的敵人尤其有效，可說是史特塔內的重寶。和其他持有屬性的爪一樣，可作為合成的材料。

攻擊力：7
最高LV：40
屬性：雷
元氣度：4
命中率：93
收購價：1250
買價：2500
強度：7
會心一擊率：10

### 疾風之爪(疾風のツメ)
耐久度★★☆☆☆

特徵
對風屬性弱點的敵人有效，合成的話會付加有風屬性。

攻擊力：7
最高LV：40
屬性：雷
元氣度：4
命中率：93
收購價：1250
買價：2500
強度：7
會心一擊率：10



### 堀之爪(ホリーのツメ)
耐久度★★☆☆☆

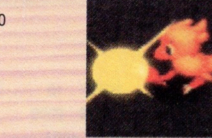
特徵
含有地屬性，攻擊力低，有掘牆能力，作為合成材料的話便可增加有地屬性。

攻擊力：1
最高LV：45
屬性：地
元氣度：7
命中率：90
收購價：500
買價：1000
強度：1
會心一擊率：12

### 會心一擊爪(クリティカルのツメ)
耐久度★★☆☆☆

特徵
雖較「霧之爪」攻擊力低，但使出會心一擊的機率會增加。

攻擊力：7
最高LV：40
屬性：無
元氣度：5
命中率：92
收購價：750
買價：1500
強度：7
會心一擊率：25



### 大爪(大振りのツメ)
耐久度★★☆☆☆

特徵
攻擊力極高，但命中率低，運氣高的人不妨使用。

攻擊力：18
最高LV：35
屬性：無
元氣度：2
命中率：60
收購價：750
買價：1500
強度：10
會心一擊率：15



### 衰弱之爪(衰弱のツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
鍛鍊度到達負數的話，攻擊力便會愈高，用它來合成的話便會付加呪屬性。

攻擊力：3
最高LV：99
屬性：無
元氣度：3
命中率：90
收購價：400
買價：800
強度：8
會心一擊率：3

### 青蛙之爪(トードのツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
顧名思義，被它擊中的話便會有一定機會變成青蛙，是一個可以奪去對手戰鬥力的爪。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：7
命中率：94
收購價：1750
買價：3500
強度：7
會心一擊率：10

### 毒之爪(毒のツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
攻擊時帶毒，被擊中者體力會漸漸下降，對HP高的敵人尤其有效。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：8
命中率：94
收購價：1750
買價：3500
強度：8
會心一擊率：10



### 眠之爪(眠りのツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
被擊中的對手有一定機會會進入睡眠狀態，對逃走迅速的敵人有效。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：8
命中率：94
收購價：1750
買價：3500
強度：7
會心一擊率：10



### 混亂之爪(混亂のツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
一定機會會使對手混亂，而混亂後對手還是有機會向你攻擊的。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：8
命中率：94
收購價：1750
買價：3500
強度：6
會心一擊率：12



### 沈默之爪(沈默のツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
具有魔法中的沈默效果，對魔導士系的魔物尤其有效。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：8
命中率：93
收購價：1750
買價：3500
強度：6
會心一擊率：7



### 小鬼之爪(こびとのツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
在攻擊的同時，有一定機會使敵人變小，而變小後的攻擊力便會大幅下降。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：8
命中率：94
收購價：1750
買價：3500
強度：6
會心一擊率：10



### 緩慢之爪(のろまのツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
被擊中者一定機會行動變慢，對迅速和有瞬間轉移能力的敵人有效。

攻擊力：6
最高LV：45
屬性：無
元氣度：8
命中率：94
收購價：1750
買價：3500
強度：7
會心一擊率：10



### 溫柔之爪(ブランドのツメ)
耐久度★★★☆☆

特徵
這個爪的特徵是秘密。

攻擊力：？？？
最高LV：？？？
屬性：？？？
元氣度：？？？
命中率：？？？
收購價：？？？
買價：？？？
強度：？？？
會心一擊率：？？？



### 聖之爪(ホーリーのツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
對不死系的敵人有強大的攻擊力。
攻擊力:8
最高LV:50
屬性:無
元氣度:5
命中率:93
收購價:1250
買價:2500
強度:7
會心一擊率:10



### 順序爪(オーダーのツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
可以同時作出前後攻擊，就是與敵人狹路相逢亦不必擔心前後受敵了。
攻擊力:7
最高LV:50
屬性:無
元氣度:5
命中率:90
收購價:2500
買價:5000
強度:6
會心一擊率:8



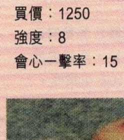
### 弧形爪(アークのツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
向前面三個方向作出攻擊，是攻擊型玩者的恩物，如再加上屬性來強化就更好了。
攻擊力:7
最高LV:50
屬性:無
元氣度:5
命中率:90
收購價:2750
買價:5500
強度:6
會心一擊率:8



### 十字爪(十字のツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
同一時間作出前後左右攻擊，是攻擊兼備型武器，亦可以追加屬性等強化效果。
攻擊力:8
最高LV:50
屬性:無
元氣度:5
命中率:90
收購價:2750
買價:5500
強度:6
會心一擊率:8



### 儲氣爪(氣合のツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
攻擊力高，但使用時會扣減元氣，在Boss戰時可發揮其威力。
攻擊力:20
最高LV:40
屬性:無
元氣度:1
命中率:85
收購價:625
買價:1250
強度:8
會心一擊率:15



### 多方向爪(マルチのツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
是一隻可以作出前方三個方向，後方兩個方向同時攻擊的爪，鍛鍊後可說是上級武器。
攻擊力:9
最高LV:50
屬性:無
元氣度:5
命中率:90
收購價:3000
買價:6000
強度:6
會心一擊率:8





### 賭博之爪(ギャンブルのツメ)
耐久度★★★★☆
特徵
使用後也不知會有什麼事發生，為了以防萬一，還是留待HP多時才好使用。
攻擊力:13
最高LV:50
屬性:無
元氣度:5
命中率:70
收購價:388
買價:777
強度:4
會心一擊率:30



### 治癒之爪(いやしのツメ)
耐久度★★★★★
特徵
攻擊時，有一定機率會自動回復HP，是一隻攻防一體的爪，更是不會損壞的貴重品。
攻擊力:2
最高LV:20
屬性:無
元氣度:10
命中率:90
收購價:2000
買價:4000
強度:6
會心一擊率:5



## 鞍的種類

### 木鞍(木のクラ)
耐久度★☆☆☆☆
特徵
最容易取得的鞍，防禦力低。由於十分輕，就是長期裝備亦沒問題。
防禦力:3
界限LV:55
屬性:無
元氣度:7
回避率:8
收購價:300
買價:600
強度:3
特殊防禦:0

### 霧之鞍(ミスリルのクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
由帶有魔力的不思議金屬所造，擁有高的防禦力和強度，有少許特殊防禦力。
防禦力:9
界限LV:30
屬性:無
元氣度:5
回避率:6
收購價:1000
買價:2000
強度:8
特殊防禦:1

### 炎之鞍(炎のクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
持有火屬性的鞍，對火系魔法等屬性攻擊有著一定耐性。
防禦力:7
界限LV:40
屬性:火
元氣度:4
回避率:8
收購價:1250
買價:2500
強度:5
特殊防禦:5

### 鐵之鞍(鐵のクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
由鐵製造，較木鞍防禦力高少許，由於重，所以元氣度會減得較快。
防禦力:5
界限LV:45
屬性:無
元氣度:4
回避率:7
收購價:625
買價:1250
強度:4
特殊防禦:0

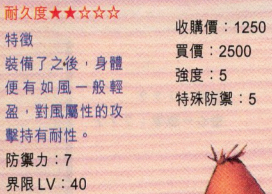
### 水晶之鞍(クリスタルのクラ)
耐久度★★★★☆
特徵
由希有的水晶所造，擁有如礦石般的硬度，價值和防禦力亦十分高。
防禦力:15
界限LV:40
屬性:無
元氣度:7
回避率:10
收購價:2000
買價:4000
強度:1
特殊防禦:12

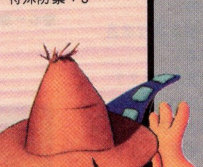
### 輕量鞍(輕いのクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
在所有鞍之中，其防禦力是最低的，相反元氣度卻是最高，用來做合成防具十分不俗。
防禦力:2
界限LV:30
屬性:無
元氣度:12
回避率:2
收購價:500
買價:1000
強度:2
特殊防禦:1

### 冰之鞍(冰のクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
除了由冰所造之外，更付有冰屬性，對魔法使的冰攻擊尤其有效。
防禦力:7
界限LV:40
屬性:冰
元氣度:4
回避率:8
收購價:1250
買價:2500
強度:5
特殊防禦:5

### 地之鞍(地のクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
擁有對地屬性攻擊的耐性，除了對地震等魔法防禦力高外，就是地屬性的魔物的攻擊亦有著一定耐性。
防禦力:7
界限LV:40
屬性:地
元氣度:4
回避率:8
收購價:1250
買價:2500
強度:5
特殊防禦:5

### 風之鞍(風のクラ)
耐久度★★☆☆☆
特徵
裝備了之後，身體便有如風一般輕盈，對風屬性的攻擊持有耐性。
防禦力:7
界限LV:40
屬性:風
元氣度:4
回避率:8
收購價:1250
買價:2500
強度:5
特殊防禦:5





### 雷之鞍(雷のクラ)
耐久度★★★☆☆
特徵
對雷屬性的攻擊有超強耐性。
防禦力:7
界限LV:40
屬性:雷
元氣度:4
回避率:8
收購價:1250
買價:2500
強度:5
特殊防禦:5

### 聖之鞍(聖のクラ)
耐久度★★★★☆
特徵
對聖屬性的敵人(Holy Dragon)等的攻擊耐性特強。
防禦力:8
界限LV:40
屬性:聖
元氣度:5
回避率:8
收購價:1250
買價:2500
強度:5
特殊防禦:5

### 防毒鞍(毒よけのクラ)
耐久度★★★★★
特徵
可防止敵人的毒攻擊，亦即是不會中毒，而且其耐久度更達5星級。
防禦力:6
界限LV:45
屬性:無
元氣度:7
回避率:10
收購價:1750
買價:3500
強度:5
特殊防禦:7







### 衰弱之鞍（衰弱のクラ）

耐久度★★★☆☆

特徵
在逆境中會發揮其威力，鍛鍊後會變得更強。

防禦力：3
界限LV：99
屬性：無
元氣度：3
回避率：10
收購價：400
買價：800
強度：6
特殊防禦：10

### 冷靜之鞍（冷靜のクラ）

耐久度★★★☆☆

特徵
對陷阱和魔法使的混亂攻擊產生徹底的中和作用，對魔法攻擊亦有著超強耐性。

防禦力：6
界限LV：45
屬性：無
元氣度：8
回避率：10
收購價：1750
買價：3500
強度：5
特殊防禦：5

### 防睡眠之鞍（眠りよけのクラ）

耐久度★★☆☆☆

特徵
對睡眠的陷阱和魔法有著一定耐性。

防禦力：6
界限LV：45
屬性：無
元氣度：8
回避率：10
收購價：1750
買價：3500
強度：5
特殊防禦：6

### 防沈默之鞍（沈默よけのクラ）

耐久度★★☆☆☆

特徵
在裝備不大強的遊戲初段，沈默可說是一種恐怖的魔法，裝備它便可防止了。

防禦力：3
界限LV：55
屬性：無
元氣度：7
回避率：8
收購價：300
買價：600
強度：3
特殊防禦：0

### 防小鬼之鞍（こびとよけのクラ）

耐久度★★☆☆☆

特徵
可防止被敵人變小，有著一定防禦力。

防禦力：7
界限LV：45
屬性：無
元氣度：8
回避率：8
收購價：1750
買價：3500
強度：4
特殊防禦：7

### 防慢鞍（のろまよけのクラ）

耐久度★★★★★

特徵
對使人緩慢的陷阱有著一定耐性，其耐久度亦十分高。

防禦力：6
界限LV：45
屬性：火
元氣度：9
回避率：8
收購價：1750
買價：3500
強度：5
特殊防禦：7

### 反射之鞍（リフレクのクラ）

耐久度★★★★★

特徵
把敵人魔法之1／4回敬敵人，對遊戲後段出現，具有強力魔法的敵人尤其有效。

防禦力：6
界限LV：25
屬性：無
元氣度：6
回避率：6
收購價：3000
買價：6000
強度：4
特殊防禦：6

### 王者之鞍（王者のクラ）

耐久度★★★★★

特徵
鍛鍊的界限Lv十分高，用來強化最好不過。

防禦力：12
界限LV：77
屬性：無
元氣度：6
回避率：7
收購價：2000
買價：4000
強度：6
特殊防禦：2

### 反擊鞍（カウンターのクラ）

耐久度★★★★★

特徵
面對敵人攻擊有一定機率反擊的強力防具，雖然界限Lv較低，但合成後又令當別論。

防禦力：7
界限LV：25
屬性：無
元氣度：6
回避率：5
收購價：3000
買價：6000
強度：5
特殊防禦：5

## 把握魔物們的屬性！

遊戲內出現的魔物們有各式各樣，比如會飛的和雷屬性強的。這些魔物也是在迷宮內長期生存著，魔物們大致上可分為8種類，單看它們的外型已略知一二，不同的魔物也有不同的屬性和弱點，我們來分析一下吧！

### 死者系

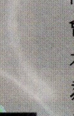
即是指不死系的魔物，它們的弱點便是火系和聖系的魔法，而回復藥等道具對其亦有著一定攻擊力。

### 浮游系

亦即是會飛的，一般來說風屬性的攻擊可對它們造成一定傷害，而它們的魔法亦是以風為主，它們亦不會受到迷宮內各種陷阱的影響。

### 巨人系

這一系敵人的攻擊方法，主要是以肉身攻擊為主，對付他們時絕對不要採用近距離戰法。由於他們大多沒有屬性，魔法攻擊的作用亦不會太大。



### 水棲系

住在水邊的怪物，除了在水中活動外，亦會在地上走動。章魚等水中生物的弱點以雷系為主，而兩棲類比如青蛙等的弱點便是火。

### 機械系

所有持有機械身體的也是機械類，它們的攻擊大多以物理為主。而它們的弱點便是電系的攻擊，比如閃電等魔法便是其致命傷。



### 軟體系

身體柔軟，持有能和地面同化、變換形狀的能力，當中更有一些是會分裂的。

### 植物系

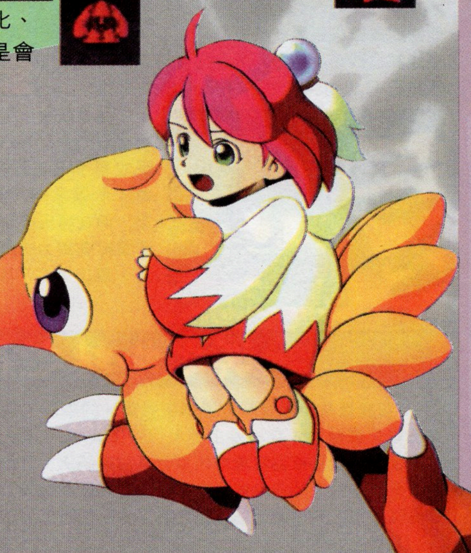
這是指自身擁有思想的植物怪物化，由於它們的身體是以木和草為主，所以火系的魔法便是其弱點。



### 龍系

它們致命的攻擊方法便是從口中吐出火或冰，除了一般能力高之外，HP的值亦十分高。對付它們的唯一方法便是依其弱點攻擊，如它們噴火的話便是以冰來攻擊，就是這樣。





製造商：元氣　售價：358港元　發售日：98年12月3日
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RPG／2人／MEM

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：偽・繭合體使FUKUDA

# 玉繭物語
# 古代勇者冒險紀 攻略完結篇




## 冥之玉蟲之森

替聖魔進行合體與及購買新的裝備和道具後，利柏特便可從族長之間左邊的出入口進入冥之玉蟲之森，甫到達就發現景觀與原來的玉蟲之森完全相同，除顏色有異和道具位置改變了之外其餘的並沒有分別，可依照90期時的地圖來移動。順帶一提，就是登場敵人的品種當然強化了許多，此外原本的傳送點亦已無法再用。當主角行到歌利斯的庵聽到他的聲音，歌利斯慨嘆道即使他身為專門對付魔物的青之繭使，仍無法消除路爾和村民們對魔物的憎恨懼怕之心，與此同時眼前的利柏特竟然被選為肩負討滅魔物聖職的勇者，結果其心魔衍生出炎之使徒來。






基本上炎之使徒並不可怕，唯獨要注意它的特技攻擊是能夠削去聖魔之精神值的，因此若有需要便不用猶疑馬上使用道具來回復。戰勝後歌利斯醒覺到自己想法的錯誤，於是懇求利柏特定必要將村民的靈魂拯救回來，隨後他的身體消失掉並化成一枚炎之寶珠。

## 冥之蜻蜓之森

回到娜姬之里，向族長報告過後便從出口通往第二個試練冥之蜻蜓之森去，臨行前從族長處可問到一些有關各人的事情。進入迷宮後，行到當日和鳥人奇奇拿古碰面的地方果然找到奇奇拿古，牠告訴利柏特原來他的朋友奇路馬奧對瑪布早有意思，一直以來他都很嫉妬利柏特和瑪布交往的事，因為他自己和利柏特身世的不同而出現這種分別，結果萌生出風之使徒來。戰鬥方面極需要留意對方召來的風屬性魔物，因為在其睡眠攻擊下很容易露出破綻兼讓它有機會回氣，所以求神拜佛也要望聖魔們別昏睡起來，而在勝出後奇路馬奧終於感到利柏特的確是擁有實力的勇者，於是請求和他做回朋友，最後得到了風之寶珠。



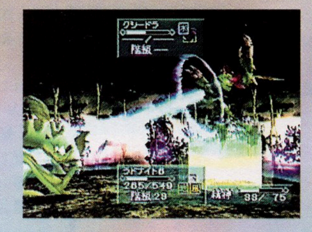



## 冥之蜘蛛之森

和族長交帶過有關取得第三枚寶珠的事後，利柏特便朝向最後的試練冥之蜘蛛之森進發，在地圖上的A、B、C點會發現變身自森人一族的大地之使徒，由於它們不會召喚魔物所以非常容易解決。當行到御神木的所在時主角會發現多多也姆，隨後他會變成瑪布説着質疑利柏特到底為誰而戰的話，瑪布忍受種種苦楚從旁協助但對他是否為了自己而戰感到相當困惑，從而令第四名大地之使徒出現，留意今次它會召來懂得石化攻擊的地屬性魔物。




打敗它後二人冰釋前嫌，可是瑪布卻消失掉變成地之寶石，接着4枚寶石集結起來形成一道光柱射向天際，令曾在利柏特夢境出現過的「被挑選之男」現身，他説現在是時候以其能力來證明新時代的交替。這蒙面男的實力並非超強，但要注意其召來之魔物擁有改變屬性的能力，玩者需經常轉換出戰聖魔。戰勝後發現這名男子原來就是主角的父親利茲基，這時他叫利柏特一起吹奏曾在年幼時教授之歌曲，結果奇跡馬上出現瑪布與村民們均回復原狀，大團圓結局。





## 永劫之回廊

在90期時已為大家介紹過此模式了，當利柏特打敗父親利基茲完成遊戲，在製作人員名單播放完後便會詢問玩者將這個完成進度儲存起來，接着重新啟動遊戲選擇讀回該進度來繼續，就能進入迷宮地圖為自動生成的永劫之回廊模式。在這裏的敵人大多都是未曾在主故事中出現的品種，加上可拾到不少特別道具，若各位有興趣製造更強的怪物以供對戰使用，可在這兒繼續玩下去。

## 出現魔物資料

### 冥之玉蟲之森

パタドレック
火　敏捷
角(火攻)、デヴァ・アグニ(場屬性)

スリカータ
水　魔力
爪(二足折、命中增強)、ヴァーリア(水強攻)

スクイメル
水　攻擊
牙(體力吸收)、メディナ(水回復)

### 冥之蜻蜓之森

ドングル
火　攻擊／防禦
爪(威力增強)、尾巴(火攻)、アグニス(火強攻)

ヒラサグ
地　敏捷／魔力
牙(精神吸收)、ウルヴィア(地強攻)

ムグー
地　攻擊／防禦
腳(全體攻擊)、アドロクア(地狀態)

ギヌイ
水　魔力
爪(精神破壞)、デヴァ・ヴァーリ(場屬性)

ムツキシャブ
水　攻擊
尾巴(水攻、必殺增強)

### 冥之蜘蛛之森

ベラハンサ
風　魔力
爪(命中增強)、マルティア(風強攻)

テラハンブー
地　攻擊／敏捷
角(地攻、必殺增強)

ウグラム
風　攻擊／敏捷
デヴァ・マルティ(場屬性)

ネーブイ
地　敏捷
角(地攻)、牙(必殺增強)、ウルヴィス(地強攻)

ジラル
水　攻擊
爪(羽破)



# 玩家特區





# 電視遊戲信箱

## 幕後黑手

### 買物王地圖

黑手先生：

您好！我有下列問題希望能夠解答：

1.在「PIA CARROT 2」我按遊戲誌八十五期的攻略來追求雙葉涼子，竟然沒完美結局，是否要答對情定的對白？

2.在「PIA CARROT 2」的B碟裡面的原畫集看到一幅主角被真士打了一拳的畫，在A碟是否會有發生，怎樣才可以看到？

3.在「PIA CARROT 2」裡有三位隱藏少女，請問要滿足什麼條件才會出現，在選擇職業和對白時是否有特別選擇，在那本書有個攻略，黑手先生可否登出來？

4.請問SS機「ADVANCED V.G.2」「MRS BAG大冒險」這兩隻GAME在哪　有得買，多少錢？

5.我看了「TAG」那本SHINNING FORCE III第3集冰壁之邪神宮的全攻略書説要沒有「エキュアル騎士」在隊，就不能繼承SENARIO 2的記錄，但我試過卻不能，請問為什麼？

6.請問有否出過「SHINING FORCE III」的CD或VCD，可在那裡買到，多少錢？

7.SS機的VCD卡可不拔出留在機內玩GAME，是否可行，會否有副作用？

8.請問像遊戲誌尊賣店所賣的Beat mania DJ書包那裡有得買，地址在那裡是多少錢？

9.我看了「GAME PLUS」七十七期説DC可在香港上網，請問每次上網是否要錢，要多少錢？

10.我在遊戲誌八十九期看見DC的火牛起碼要150W，才能夠玩DC遊戲，那裡有得買那種火牛？

11.請問「買物王」怎樣去，黑手先生可否登出地圖？

祝遊戲誌銷量全球之冠！

忠實支持者上

24.12.98

### 忠實支持者：

1.這遊戲黑手也會玩過，而且黑手也試過根據流程表玩，但是卻沒有問題，可能你在一些地方做錯了。

2.基本上只要跟着提供的流程表便會出現該畫面。

3.你可以找找SATURN FAN這一本書。

4.黑手在旺角「好勁」見過ADVANCED V. G.2賣320，而後者便不清楚了。

5.不論エキュアル騎士在隊與否，玩者也可以繼承到遊戲的記錄的。

6. SOUNDTRACK可以在一些較大的CD店中找到，而VCD便好像沒有出過。

7.黑手覺得還是插在機內會比較安全。

8.灣仔「一發發」有售。

9.有關於DC上網的資料可以參考上一期的STREET FAXER。

10.有得賣DC的地方便會有DC的火牛

11.在旺角潮流特區的地庫。



幕後黑手覆

### 平安夜前

我是第二次來信，希望能夠在92期或之前刊登！Thank you！

1.電車GO！2為什麼延遲到3月才售？

2.TAITO的電車GO！2和TOMY的X'MAS限定版電車GO！2 SPECIAL GIFT PACK和超喜歡電車有什麼分別？是不是電車GO！2的特別版？對不對應到TAITO的電車手制？幾時出售？

3.TAITO的電車GO！2體驗版的片頭畫面有很多不同的路線，是不是在電車GO！2內有得玩？(可否説明路線的名字) 我看到東北新幹線200係時在畫面的左下角有一個ATC的計，ATC是解什麼？

4.是不是黑色的PS碟一定是正版碟，因為我的機LOADING不到一隻叫Game Day 97的碟但我哥哥的機LOADING到？(我哥哥的機是SCDH-5001，我的機是SCPH-7000)

5.你認為DC的合理價錢是多少？幾時才回落到合理價錢？

6.PS有些呔盤LOAD不到記憶出來所以要用手制LOAD出來然後在沒有熄機的情況下拔去手制，然後把呔盤的制插入會不會把遊戲機的壽命減短？

7.這封信值多少分，為什麼？(100滿分)

多謝你們上次準時回覆，(希望今次也可以)

祝各位身體好！本書就長做長有銷量冠軍！

熊貓仔上

98-12-23星期三 AM12:26

### 熊貓仔：

1.《電車GO！2高速篇》由於程式上出現大問題，需要立刻作出補救，因此將發售日延期至1999年3月18日(予定)；而原定1998年12月17日推出的「《電車GO！2高速篇》X'mas Special Gift Pack」亦同時延期至1999年3月18日(予定)，至於名稱則有可能改為「《電車GO！2高速篇》Special Gift Pack」；另外據有關消息透露，香港版的「《電車GO！2高速篇》Special Gift Pack」是會與新版的「單手控掣台(One Handle Type Controller)」一同發售。

資料來源：日本經濟新聞、TAITO官方網頁、SCEH

2. TAITO所發售的《電車GO！2高速篇》(包括X'mas Special Gift Pack)與TOMY所發售的《非常喜歡電車》，兩者之間是「完完全全」沒有關係，而且根本開發廠商是兩間「完完全全」不同的公司；雖一相同的只有遊戲性質。而《非常喜歡電車》「絕對不是」《電車GO！2高速篇》的特別版，《非常喜歡電車》亦「不能」對應《電車GO！》控掣台。《非常喜歡電車》現正發售中，有關此遊戲的詳情可查看第91期《遊戲誌》第27頁。

3.《電車GO！2高速篇》體驗版片頭所播出的列車，有部份路線是可以在PlayStation版《電車GO！2高速篇》中玩到。除了街機版中的「北越急行HOKUHOKU線」、「新幹線E3系KOMACHI」及「京濱東北　　線」外，PlayStation版會增加「大阪環狀線」、「關西空港特急(關西國際機楊特別急行列車)」及「鹿兒島本線」共四條新路線。

「ATC」的全名是「Auto Train Control system」，是用來指示及控制列車在各個區段的行車速度，由於標準新幹線列車在其架空路線時所行駛的車速最少有195 km/h，就算在各個路段放指示牌車長也沒可能(未必)看到的，所以便有這個系統出現。操作原理是利用列車與路軌的接觸(接點)，將該區段的最高車速資料經由路軌傳送到駕駛室，讓車長知道該路段的最高時速限制，以便控制速度，在現實來説，當列車速度高於指定車速時，「ATC」是會自動將列車作適當的減速，不過遊戲內是要變成人手控制車速的。由於該系統的安全性及實用性極高，現代的地下鐵也有使用這系統，就算是日本的「山手線」，甚至是現時的「香港地下鐵」也有使用類似的系統。

4.黑色碟應該是PS的正版碟

5.我覺得合理的價錢大約2300左右，要等它平也須一段時間。

6.相信便不會了。

7.字體25，問題50。

幕後黑手覆(協力山寺良牙)

### 大地震

永遠的幕後黑手先生，你好！

我是雲南麗江的玩友，同時也是遊戲誌的SUPER忠實讀者，由於本地無售遊戲誌，我想黑手也有認識吧。(96年大地震) 目前麗江發展很快，并且於去年12月成為了世界文化遺產，像四方街、玉龍雪山...都是世界知名的。黑手如果來地，希望能來麗江。

下面還有些問題要問黑手：

(1) 可否與BANPRESTO聯絡一下，出一盤"超級機械人大戰創作工場"，廠商給出各種資料，如人物圖片、地圖、機體、武器及必殺技(以上均可自制)，情節等都由玩家自己的制作，就如"S.RPG創作室"一樣，發售後幾個月可舉辦評比，優秀作品可集合編一部"NEW機戰"。

(2) CAPCOM自從"名將"移植PS，曾經的"恐龍島"、"圓桌武士"等會否繼續移植？

(3) 電腦上的即時戰略遊戲(如帝國時代、沙丘2000等)是否會移植家用機(PS、DC)？為何PS有紅色警報而SS沒有？繼紅警PLUS後是否有新紅警登陸PS？

(4) 是否99年初PS、SS將推出大量中文遊戲？SS版仙劍、俠客、櫻大戰中文版的準確發售日？

(5) SS的"GALS PANIC SS"類型(劃線拼圖類)的遊戲誌還有嗎？(PS、SS)其是否會出續作？BANPRESTO曾經的大作"鬼神降臨傳ONI"系列是否會移植PS、SS、DC或出新作？(這可是超好玩的系列) NAMCO的皇牌空戰系列可否會出續作？

(6) 有沒有第五次機戰(或別的新機戰)的消息？能否在下一戰中不再見到兜甲兒等鐵甲萬能俠系列的角色。

(7) 可否代我向山寺良牙君説一下，研究坊內盡量一期登一個遊戲(如痛哭之後的分支攻略)，就如"擁抱季節"一樣。"凝望騎士"太多了。

(8) 最後有個題外話，黑手是如何看待簡體字和繁體字的？

感謝黑手先生看我的信，希望能夠刊登(以上問題是幾個朋友的疑點)。

祝聖誕快樂！

新年快樂！

羅振東上

一九九八.十二.十一

### 羅振東：

1.你的構思真的不錯，可能遊戲廠方也在開發中哩。

2.是會的，多等一會吧。

3.會不會移植真的要看廠方對那一部機有興趣。

4.你所説的遊戲的推出日期到現在還沒有確定。

5.《鬼神降臨傳ONI》這系列的遊戲會不會移植，都要看廠方對那一部機有興趣。

6.看來你好像不太喜歡《鐵甲萬能俠》，至於機戰5便沒有公佈過新消息。

7.好吧。

8.一樣都是中文，沒關係。

幕後黑手覆

## 彩虹的大道

給幕後黑手的信3

幕後黑手大皇：

哈哈！今次是我第三次投稿，多得幕後黑手大皇的賞識，前兩封的信也登了出來。今次的信封COLOURFUL嗎？名叫「彩虹的大道」，好聽嗎？廢話少說，去問題........

01) PS的超級機械人大戰F會跟SS版有什麼分別呢？

02) 貴刊的編輯有沒有翻版GAME的呢？

03) 除了GUNDAM THE BATTLE MASTER 1和2、機動戰士Z高達、馬沙之反擊和REAL ROBOT FINAL ATTACK外，還有什麼好玩的高達格鬥GAME呢？

04) 貴一刊的編輯部有沒有DC主機的呢？(本MS在12月3日某GAME舖見到DC主機)

05) 你認為DC GAME可否制造翻版的呢？

06) 你認為正版DC GAME的價錢會否很貴呢？

07) 自從電視遊戲信箱的版面改革了之後，有不少讀者也來說每期所登的信也少了，於是你們就把字印小一些來登多一些信，現在還由三頁減至兩頁，我覺得這樣不太好，又傷害讀者的眼睛，又刊登得少信，請改善！

08) 我的朋友說WINNING ELEVEN 3 FINAL VER.除了世界明星隊和歐洲明星隊外，還有兩隊隱藏隊(據說用它們的方法是：用NORMAL或HARD來完成INTERNATIONAL CUP就可以用其中一隊，用羅馬尼亞以HARD來完成INTERNATIONAL CUP，就可以用強化羅馬尼亞)，是不是真的？

09) 為何WINNING ELEVEN 3 FIANL VER.的同一個球員不同的能力值？(例女口羅拔圖卡路士在巴西SPEED的8，在明星隊SPEED卻是9)

10) 希望你們隔數期就刊登一次遊戲索引！

11) PS版的吞食天地1和2有什麼秘技？(請付上方法)

12) DC大約會在什麼時候跌價跌至＄2000或以下？

13) 貴刊會否為PS的馬沙之反擊做攻略呢？

14) 貴刊有沒有女編輯的呢？

15) 你認為那支PS光線槍最好用的呢？

16) PS的馬沙之反擊有沒有隱藏人物？

17) 承上題，如果有的話，他(他們)是誰？又怎樣使用他(他們)？

18) PS的超級機械人大戰F完結篇會跟SS版有什麼分別呢？

19) 貴刊會否為超級機械人大戰F完結篇做攻略呢？

20) 可否刊登貴刊台前幕後工作人員的合照？

祝聖誕快樂，新年進步，荷包爆滿，銷量急升！

小MS改

### 小MS改

1.基本上是完全一樣。

2.黑手會因荷包而定，當然十分喜歡的遊戲一定會是原裝的...

3.還有N64的《SUPER ROBOT SPIRT》

4.OF COURSE有，不然怎樣介紹DC GAMES

5.科技進步，總有一天會有的。

6.可能是新出而且GAME的數量又比較少，比較貴是正常的。

7.黑手盡可能多答一點信吧。

8.隱藏隊的方法的確是對。

9.每一個球員也是有不同的能力值的。

10.因為版位的關係，本來每一期都想登的，但實在沒有辦法。

11.吞食天地2的秘技便是在標題畫面輸入「R1、△、L1、□、×、○、R1」便可以使用到特殊的必殺技，至於吞食天地1，黑手忘記了，對不起。

12.相信要等一段時間了。

13.不會了。

14.最少有一個鈴奈。

15.很難答你，各有各好吧，但新出的應該會好一點。

16./ 17.已經在上一期的秘技工場中刊登了。

18.又來？

19.不會！

20.我也不知道有否這個機會。



幕後黑手覆

## GPM大使館

致尊敬嘅黑手大人：

本人係第一次來信，希望你可以回答以下嘅問題，並希望你可以係下一期刊登。Thank you very much！

(1) 係(Star ocean) sceond story 入面點可以睇到對角色嘅"愛情度"及"友情度"？

(2) 本人係(G Generation)開發度已經達到96%如果達到100%嘅話，會有咩秘密出現呢？

(3) 我嘅朋友係電腦網絡上，睇到關於(鐵拳4)嘅資料，是真的？

(4) (FF8)會唔會出英文版呢？

(5) (Dual shock)同埋(Analog)有咩分別呢？

(6) 你地有冇去上海舉行嘅"AM Show"？有嘅話覺得如何？

(7) 會唔會登出(EURASIA EXPRESS殺人事件)同埋(SUPER-ROBOT WAR F)嘅攻略和秘技呢？

(8) 有冇打算過在上海開設專賣店或者辦事處呢？如果會嘅話，我可否參與你地嘅行到呢？

願早日回覆

GOD BLESS

黑手大人遊戲誌andStaff

ULTIMATE SUPREME BEING

上

98.12.15

上海

### ULTIMATE SUPREME BEING

1.友情度是看不到的，而玩者可以在遊樂場中看到愛情度，不過玩者是要在個人行動時才可以進行。

2.是沒有任何特別的東西的。

3.除非是官方的網頁，否則很難相信。

4.如果這遊戲在海外的銷量好的話，這個可能性極高。

5.DUAL SHOCK便是手掣會在特定的條件下發出,震動，而ANALOG便是在手掣上的一個控桿。

6.黑手便沒有到過，但那一次最注目的便是《餓狼傳說WILD AMBITION》。

7.應該便不會登攻略了，若果日後發現了什麼秘技的話便會在秘技工場出現。

8.這個問題我也不可以決定。

幕後黑手覆

## 四大天王

馬來西亞KOF高手之一(陳春寧)

幕後黑手先生：

本人是馬來西亞的讀者，也是拳皇的愛好者，以下有一些關於上幾期介紹過的拳皇攻略的問題。

1) 為什麼沒有像第60期那樣介紹省略指令？

2) 可以登省略指令表嗎？

3) 有沒有一擊必殺的連續技？

4) 您認為KOF 98那個角色是最無敵？

5) 我聽說街機除了十二個隱藏人物，還有幾個隱藏人物，是嗎？

祝Game Players工作人員身體健康，工作愉快。

高傲自大的人上

### 高傲自大的人：

1.因為玩者對省略指令已有一定的認識，而且玩者們也有一定的技術。

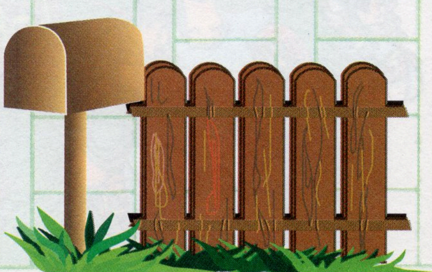
2.相信不會的了。

3.是有的，而且在《遊戲誌》中也有介紹過。

4.我覺得便是八神、VICE及SHERMIE。

5.沒有了。

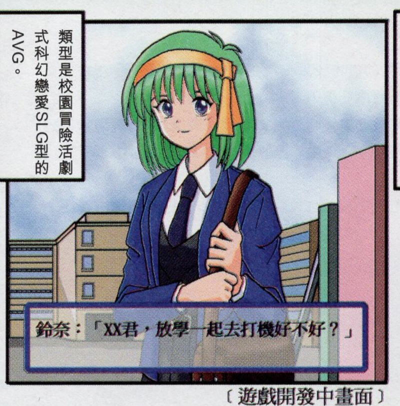
幕後黑手覆



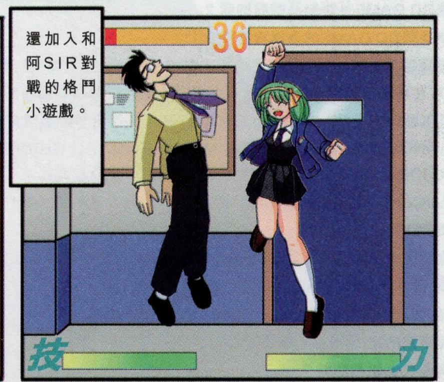
# 惱懊GAME你教

插畫：超音潛艇



〔遊戲開發中畫面〕

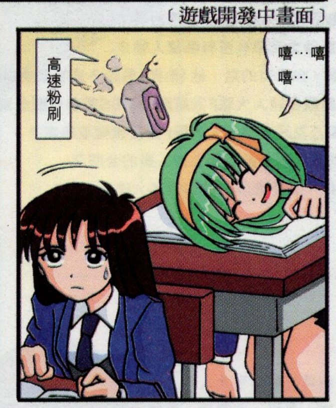


〔遊戲開發中畫面〕

〔遊戲開發中畫面〕

對應VMS！！

遊戲名稱、售價、發售日未定




## GP玲奈 MESSAGE：

機乎完全沒有遊戲出的兩個星期啊，哈哈，看見那班編輯哥哥頭都大了的樣子真是很好笑。不過沒有GAME出也未嘗不是一件好事，起碼可以消化一下12月推出的大作嘛。不過我好像時常無事忙似的，到現在還未CLEAR過那隻《R4》啊。

今期我又收到BCS丹的信，內面還有好一些畫稿，看來她已經是「懊惱GAME你教」的中堅份子了。另外也有信是給小健健的，內容都是一些關於「遊戲誌專題」的回應，那看看他又怎樣回覆吧。

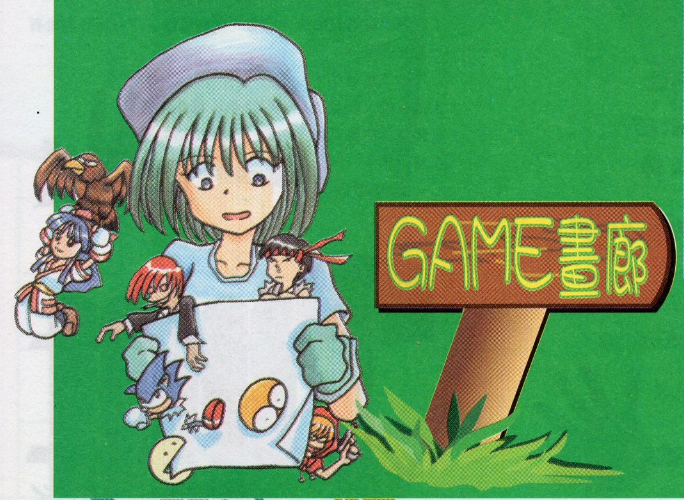





佳作獎:

ALICE 17 女

短評：WELL，究竟畫中所畫的是誰呢？是不是ALICE的元創人物？唔，水的質感還可以更有説服力哩。還有啊，將畫稿寄回給讀者是《遊戲誌》萬能保母的工作來。由於她現在工作到一頭煙，所以才會忘了把硬卡紙放入回郵信封中，真是不好意思哩。






## 彩色GAME BOY是否GAME BOY的完全體？

G.P. 玲奈：(妹妹)

妳好嗎？又係我八神京啊！很高興妳在88期刊登了我的信，令我興奮至暴走，今次再度襲來！(接招！禁十萬九千七式，幼稚女)為了應IS莎的呼籲，我就唔再用個肺講咁多嘢，入正題吧！

睇咗近幾期《遊戲誌》，發現GAME BOY遊戲嘅篇幅多咗。實在太好啦！我太興奮了！！噢…嘩(又要暴走？)特別是89期《勇者鬥惡龍－怪獸篇》的攻略實在精彩。有點可惜是1月中才到手，(心急！)本來我已有一部GB POCKET，但被母親大人搶去玩，唯有買多部。玲奈認為彩色GB是否GB的完全體？(斯路？)它還能再進化嗎？

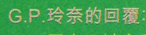
有個問題想問好耐，玲奈加入《GPM》一段時間為甚麼沒有編者話？是版位不夠嗎？

以下給小健健：90期的"遊戲誌專題"真係好搞笑(亦很實用)你覺唔覺得這個話題有點刺激眾編輯的神經呢？因為大部分的編輯也沒有固定的G.F.啊！(不是《FF VIII》的GF，而是girl friend)。

我投一個話題給你，看你有沒有興趣－－點樣令家人支持你甚至同你爭遊戲機玩。

講住咁多先，收筆啦！祝《GPM》新一年銷量更上幾層樓！(十幾層，百幾層……)

由廣東暴走到沈陽打工，暴走番廣東放假的：八神京



G.P.玲奈的回覆:

原來八神京是一位GAME BOY機迷來的哩，不過，看來你媽媽也是啊，那麼就可以一起玩，交換一下打機心得啦。說起來，我自己中學時代也買了部GAME BOY，不過是最元祖的那款。雖然是單色，但是現在拿回來養《POCKET MON》也蠻有趣。至於GAME BOY還有沒有進化的可能，唔，我覺得還是有的，因為看起來迷你遊戲機的市場還未飽和。可能不久的將來，會有GAME BOY COLOR POCKET LIGHT的出現啊。

另外，由於我不是編輯，其實可以說是一個外稿員，所以是不用寫「編者話」的啊。

BY：G.P.玲奈

小健健的回覆:

想「遊戲誌專題」的題目時，有時可真想爆腦子，現在有些回應，總算對自己有個交代。但其實很多東西還想試。唔，很想做一期令自己100%滿意的「遊戲誌專題」，走着瞧吧。不過無論如何，都要多謝你們欣賞這一期「遊戲誌專題」及給我的題目。至於這期會不會刺激其他編輯的神經，也許不會吧，因為我沒有用大頭針刺他們的指尖。(或者是指甲與手指之間的肉)

如果有機會的話，再作交留吧，請呀。

BY：小健健

### 優秀作品：

SAMMI　14　女

短評：呀，氣氛蠻清新的一幅作品，但相比起來，那小孩的衣服質感好像馬虎了點。

### 優秀作品：



LOIS　∞　女　畫題：雪中的YUU NANASE

短評：把整個甲斐志久的女孩子搬了過來，抄得很完整。木顏色其實還可以用得更好。不過，下次可要試試畫真是屬於自己的畫啦。

### 優秀作品：



鬼丸　15　女

短評：唔，這是否一幅想帶出聖誕氣氛的畫稿來呢？但人物跟背景好像格格不入似的，而且那下雪的感覺也不大明顯啊。

## 新欄目！！

### COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

## 新人事新作風！！

### GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

### 這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。




扮演遊戲：《FINAL FANTASY VII》
扮演人物：左起：CHEMAIN=AERITH、小秋子=CLOUD、阿BO=TIFA





刊登作品：



KATRINA　17　　女

短評：用電腦上色的作品。唔，只是用了普通的漸變色，在上色上好像略欠活潑，也令畫面少了點立體感哩。

## 超音潛艇２號?

GP玲奈：

你好嗎？今次沒來信稿，是因為正在趕畫稿！今次的五格漫畫，是我模仿超音潛艇的畫功畫的！可能畫得不好，但是我希望玲奈姐姐你可以把此作品放大一點，讓讀者們都能看清我寫甚麼及畫甚麼，如果不知道對白，只看圖就沒意思了！如果鈴奈姐姐你喜歡，我會每個星期畫(一套五格)，即和超音潛艇一樣，每期登一套！看了這兩套漫畫就知道，以後我畫的內容都是鈴奈姐姐你夢見BCS丹及IS莎加入了《GPM》的故事！我希望你可以在評語或回應裡說一些各編輯的趣事給我知道，因為我想每期畫一個編輯與我們三人的趣事，在此之前，向你說句「THANK YOU VERY MUCH！」BYE, BYE！

祝：鈴奈越來越可愛。

希望可以加入《GPM》。

BCS丹

98.12.25







G.P.玲奈的回覆：

BCS丹可真是一位十分熱心的讀者哩，亦很多謝你的誠意。不過，如果像你所說，每期都登你的漫畫的話，刊登其他讀者稿子的機會可不是少了麼？不過，你的誠意真是令我很感動，而且寄來的兩段四格也很攪笑。不如這樣吧，不定期寄些四格來又如何？而今期我先會刊出其中的一段，另一段下期才登好不好？

至於編輯們的趣事，也是可以的。好像積奇被他那個喜歡「裏切」的朋友玩弄(「裏切」即是日文的背叛啊)、赤目黑龍跟南光太郎的《ZERO 3》特訓等等，希望對你的創作有幫助吧。

刊登作品：



李雨恆　　14　　男

短評：一幅蠻有趣的作品，除了隨畫附送畫框外，畫框上還有些小裝飾。但是畫中的兩位人物的身體結構可真耐人尋味啊。

## 對於「遊戲誌專題」的回應

TO：小健健：

Hello！我已經寫咗三、四封信嚟，希望可以早啲刊登我呢封信！Thank You！

我喺No.91期睇到「Cosplayer入門攻略」呢一part。入面嘅內容非常好睇，有D仲好好笑添！好似嚮步驟一，確定自己所扮演嘅角色。well，要搵自己熟嘅人物嚟扮，又要搵返容易扮嘅角色啦，好似：Blue Mary、Chris、七枷杜咁。

比我扮嘅話，我會扮不知火舞。啲高佬扮Orochi都幾easy。矮仔扮蔡寶奇，都扮得幾得意。阿伯扮鎮元齋都好easy。但扮荒狂電光之Shermie就比較困難。仲有不知火舞and Shermie著啲衫好sexy。麻官雅典娜(我自己)著啲衫就好似校服啦。

步驟二，選擇衣服嘅來源。well，要去日本先至買到現成嘅，咁咪好似啲細路玩嗰啲換衫公仔囉？咁鬼幼稚！而且要搵返自己著嘅size真係 very hard㗎！步驟三：買布料。well，每種布料嘅質地都唔同，所以要諗清楚至好買，如果買錯咗而又冇得換就無謂啦！步驟四：訂製衣服；Causaway Bay Centre就搵到，駛乜去到羅湖咁遠？步驟五：即場演譯；well你扮嘅反串版草薙京再加埋個面具好鬼抵死。而且《日本Cosplay雜誌》入面D啲姐姐好靚，我覺得扮春麗嗰個都幾唔錯。

仲有，《KOF '98》大賽點解淨係成人機舖先至有呢？而且我期待嘅PlayStation版《KOF '98》好耐，家陣淨係有SATURN版同埋PlayStation版嘅《97》咋。今年會唔會出街機版《99》呢? 甚至係後年嘅《KOF'2000》呢？

不過香港咁多都係成人機舖，對細路實在太唔公平！唔通15歲半仲要入兒童機舖咁幼稚咩？而且好多兒童場都冇《KOF》！淨係得嗰啲《Pocket Fighter》。加上又冇摔碟機，我都好鍾意玩流行玩意㗎嘛。兒童場實在太單調同老土啦！

喺No.91期嘅「編輯Touch！」入面，刊登咗日高典子嘅資料。可唔可以刊登埋控火之Chris，不知火舞及坂崎由里嘅聲優資料呢？Thank You！

祝你日日唔駛捱夜！

有覺好瞓

効「KLC」S4「科學組」嘅

麻官雅典娜

4/1/99

刊登作品：



CHIVER　17　　男

短評：一雙很古怪的翼啊，而且羽毛不是這樣長條型的~~。

小健健的回覆：

吔，又是關於「遊戲誌專題」的回應，是不是表示上兩期的專題很成功? 呵呵，呵呵，呵呵呵。

噢，看來麻官雅典娜小姐把那4版「遊戲誌專題」看得非常仔細啊，嗚嗚，總算沒有浪費我一番心機~~。嘿嘿，希望對你日後玩COSPLAY時有點幫助吧。還有呀，扮草薙的那位不是我來的呀。說明是反串，我又是男孩子，草薙又是男孩子，還可以怎樣反? 又可以怎樣串? 她其實是阿癲來的，不過她怕親朋戚友笑，於是便叫我不要出她的樣子。不過嘛，雖然她是長頭髮的，但扮起來又真是十分神似。

為何《KOF '98》大賽只是在成人遊戲機中心舉行? 我也不大清楚啊。至於會不會有《99》及甚至《2000》，我也不大清楚啊。至於何時會出PlayStation版的《98》我就清楚囉，是今年的3月下旬呀。等多一會兒吧。

其實上兩期我於「情報揭示板」都提及過，由於兒童在業務用遊戲上消費力有限，在市場空間不足的情況下，兒童遊戲機中心數目較少是正常的。而且現在很多業務用遊戲都不大適合一些小孩子玩，好像一些賽車遊戲(連油門都踏不到~~)、槍擊遊戲(一來不夠高，二來閃光亦對兒童眼睛不大好)等。雖然，我知道15歲對喜歡打業務用遊戲機迷來說是一個尷尬的年齡，但忍耐多一點時間吧。

唔? 登聲優的資料? 不好意思啊，聲優之中我只知道宮村優子一個，其他的你試試問問G.P.玲奈吧。你知不知道，宮村優子來過香港的呀，又去過尖沙咀、又乘過地鐵呀。還唱過廣東話版的「根性煎堆」呀。(應該是「根性戰隊」~~)歌詞到現在我還記得！！「喺每個人嘅心入面，都有一個細蚊(誓盟)。出嚟啦，五星窿，合一一體~~！！」很可惜，香港的卡拉OK沒有，所以我決定遲些往日本找找看~~。

祝：快點喜歡宮村優子，一齊心中有細蚊，一齊做「根性煎堆」的「堆完」

BY：小健健





By: Agent X

# 玩賽車遊戲不可或缺的配件－

# Rumble Drive Steering Wheel



High！又係我Agent X，今次筆者將會為大家介紹一款遊戲配件，雖然此配件並非必要，但卻是喜愛賽車遊戲朋友的恩物－軚盤！究竟此軚盤有何特別之處？現在就讓筆者為大家介紹一下啦！！



## 專業的外型

從外型上看，這款Rumble Drive Steering Wheel的設計雖然未算突出，但是其鍵的排列卻十分清楚簡單，而且手握的部份全以人造皮包裹著，予人一種專業的感覺。此外，軚盤雖然沒有附設Gear Stick(波棍)，但卻特別預留位置讓大家插上Gear Stick設備。當然，在軚盤背後是設有模仿賽車換擋掣的鍵，這樣就算沒有"波棍"，玩者亦能感受到百分百的賽車樂趣。




■以人造皮包裹著的軚盤。

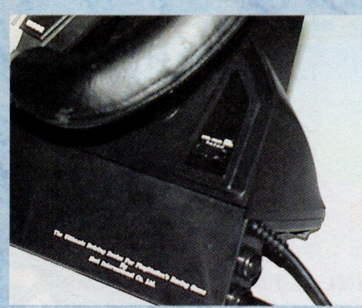
■特別預設"波棍"插口。

■加油時，更會有LED顯示其幅度。

■軚盤背後設有換擋鍵，非常之有"手感"。

## 三種對應功能

Rumble Drive Steering Wheel是PlayStation專用的軚盤，因此當中特別設有三種不同的對應功能予玩家自由選擇。三種對應功能包括：模擬一般PlayStation手掣的「DIGITAL」、可造出和NAMCO NEGCON及Analog同等效果的「ANALOG」及因應遊戲情況而作出震動的「DUAL SHOCK」。



■這3種功能基本上能對應大部份的賽車遊戲。

## 自行設定各鍵的功能

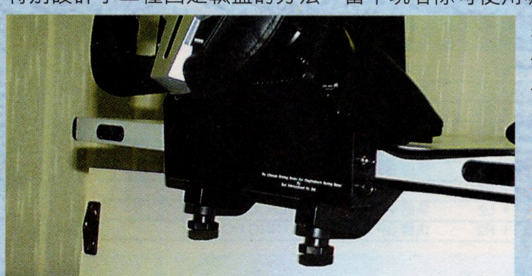
軚盤上12多個鍵將會因應玩者所選擇的三種功能而作出不同的基本設定，不過玩者是可以自行改變各鍵的設定。另外，在選擇「ANALOG」時，玩者亦可以按「MODE」鍵(START下的紅燈會亮著)來改變轉向角度，令軚盤只需作小幅度的轉動，便能使遊戲中的車輛獲得較大的轉向。



■開啟這個「MODE」，紅燈便會亮起提示玩者。(於START鍵之下)

## 穩定壓倒一切！二種固定軚盤的配件

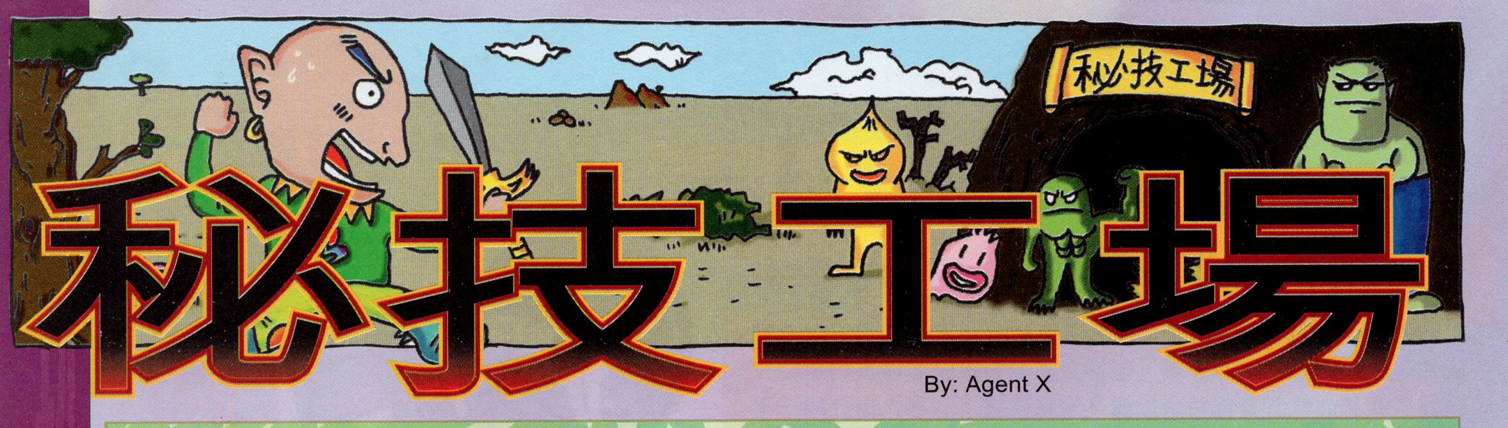
不少軚盤的設計雖然不錯，但卻忽略了如何固定軚盤這個課題。不過，此軚盤則特別設計了二種固定軚盤的方法，當中玩者除可使用吸盤之外，更可以利用配件將軚盤緊扣於桌邊，這樣無論玩者如何用力，軚盤也不會輕易飛脫，令玩者感到掃興。



■更可以使用另一配件，將軚盤緊扣於桌邊。



■利用3個大吸盤將軚盤固定。




By: Agent X

## 二級勁料　隱藏人物－DIO、影子DIO

遊戲：JO JO奇妙冒險
機種：AD



在選人畫面中，首先移到ALESSI上，然後按START鍵一次。之後，移到DEVO上，再按START鍵一次。跟著再移到CHACA，然後按START鍵一次。最後，移到MIDLER上，按START鍵三次後便會出現DIO予玩者使用。

至於使用影子DIO的方法，便是在出現DIO的情況下，移到DIO處並按START鍵五次便可。

### DIO 技表

| 必殺技 | |
|---|---|
| 無駄無駄 | ↓↘→＋攻擊掣 |
| 無駄！ | ↓↙←＋攻擊掣(替身出現時可追加入力) |
| 空裂眼刺驚 | →・強・中・弱・→ |
| THE WORLD | →↓↘＋攻擊掣(只限本體) |
| 死！ | →↓↘＋攻擊掣(只限替身) |
| SUPER COMBO | |
| ROAD ROLLER | ↓↙←＋同按兩個攻擊掣(只限替身) |
| CHECK MAID | ↓↘→＋同按兩個攻擊掣(替身出現後於空中也可使出) |
| 時間停頓 | →・強・弱・→(消耗3個Gauge) |

### 影子 DIO 技表

| 必殺技 | |
|---|---|
| SNOW KNIFE | ←↙↓↘→＋攻擊掣(可追加入力) |
| 空裂眼刺驚 | →↘↓↙←＋攻擊掣 |
| 恐怖片鱗 | ←↓↙＋攻擊掣 |
| 溶合 | →↓↘＋攻擊掣 |
| WORLD 21 | ←↙↓↘→＋替身掣 |
| SUPER COMBO | |
| PUNISHMENT | ↓↘→＋同按兩個攻擊掣 |
| CHARISMA | ↓↙←＋同按兩個攻擊掣(消耗2個Gauge) |
| 時間停頓 | 弱・→・強・←＋替身掣(消耗3個Gauge) |

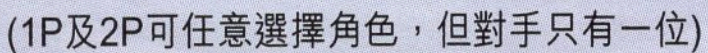
## 二級勁料　隱藏模式及人物出現條件

遊戲：STREET FIGHTER ZERO 3
機種：PlayStation



在遊戲開始時，大家可能會發現其中四個模式：「TEAM BATTLE」、「SURVIVAL MODE」、「DRAMATIC BATTLE」及「FINAL BATTLE」並未能進入。不過，大家只要完成「WORLD TOUR」模式，則「TEAM BATTLE」及「SURVIVAL MODE」便會予玩者使用。另外，若玩者以LEVEL 8完成「ARCADE MODE」，那麼「DRAMATIC BATTLE」及「FINAL BATTLE」便會予玩者進入。

除此之外，在「DRAMATIC BATTLE」中，只要玩者使用「RYU&KEN」及「JULI&JUNI」完成的話，便會出現「DUAL BATTLE」(1P及2P皆使用相同角色)及「DRAMATIC BATTLE」(1P及2P可任意選擇角色，但對手只有一位)



■GUILE。

| 隱藏人物 | 條件 |
|---|---|
| GUILE | 在「WORLD TOUR」模式中，玩者所使用的角色要達到Level 27以上，然後於USA打敗ROLENTO、NASH後，GUILE便會出來挑戰你。只要打敗他，便可以使用GUILE了。 |
| 殺意RYU | 在「WORLD TOUR」模式中，玩者所使用的角色要達到Level 30以上，然後於JAPAN打敗RYU後，殺意RYU便會出來挑戰你。只要打敗他，便可以使用殺意RYU了。 |
| 真・豪鬼 | 在「WORLD TOUR」模式中，玩者所使用的角色要達到Level 30以上，然後於JAPAN打敗豪鬼後，真・豪鬼便會出來挑戰你。只要打敗他，便可以使用真・豪鬼了。(在選人畫面中移到豪鬼處，然後按L1或L2鍵選擇) |
| 街機版M.BISON | 只要達成以下2個條件，便可以於選人畫面中移到M.BISON處，然後按L2鍵選擇便可。條件1：在「WORLD TOUR」模式中，擊敗USA場地的所有對手；條件2：遊戲時間超過8小時。 |

## 二級勁料　隱藏指令

遊戲：R-TYPE⊿
機種：PlayStation



■暫停遊戲後輸入指令。



■DOSE自動增至99.9%。

### DOSE 變成 99.9%

在遊戲中途，按START鍵暫停，然後按著L2鍵不放來輸入：「←→↑↓→←↑↓△」；成功的話，會有一聲音效提示玩者。之後，再按START鍵解除暫停，便會發現DOSE自動增至99.9%。

### 全武器裝備

在遊戲途中，按START鍵暫停，然後按著L2鍵不放來輸入以下指令，便可以獲得不同的武器裝備：

| 武器 | 指令 |
|---|---|
| 紅色LASER | ←→↑↓→←↑↓□ |
| 藍色LASER | ←→↑↓→←↑↓× |
| 黃色LASER | ←→↑↓→←↑↓○ |



■這樣再困難也不用怕。

## 三級好料　各種隱藏項目



遊戲：R4-RIDGE RACER TYPE4-
機種：PlayStation



逆走賽道－只要在「GP MODE」中取得勝利，便可以在「TIME ATTACK」選擇逆走賽道。

MUSIC PLAYER－玩者進入OPTION中的「MUSIC PLAYER」時，只要按著以下所示的輸入方法來按○鍵決定，便自行決定想看的賽道DEMO畫面。此外，在DEMO畫面中，玩者只要按△鍵便可以改變視點及畫面效果：

| 指令 | DEMO賽道 |
|---|---|
| ←＋L1 | 首輪預選賽道「HELTER SKELTER」 |
| ←＋R1 | 首輪預選賽道「WONDER HILL」 |
| ←＋L2 | 次輪預選賽道「EDGE OF THE EARTH」 |
| ←＋R2 | 次輪預選賽道「OUT OF BLUE」 |
| →＋L1 | 決勝GP賽道「PHANTOMILE」 |
| →＋R1 | 決勝GP賽道「BRIGHTEST NITE」 |
| →＋L2 | 決勝GP賽道「HEAVEN AND HELL」 |
| →＋R2 | 決勝GP賽道「SHOOTING HOOPS」 |




## 會心一擊法

遊戲：PoPoRoGue
機種：PlayStation



當遇上敵人而進入戰鬥畫面後，玩者只需要緊按著L2鍵不放來選擇「攻擊」。這樣，當角色攻擊敵人時(這時仍要按著L2鍵)，便會使出會心一擊。不過，若果在敵人攻擊時，玩者仍按著L2鍵的話，敵人便會同樣使出會心一擊的啊！！


■在這時緊按著L2鍵不放……


■每次都可使出會心一擊！！


■不過在敵人攻擊也按L2鍵的話……

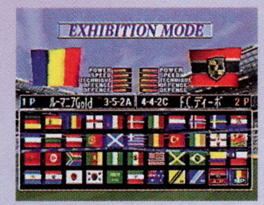



## 最後兩支隱藏球隊

遊戲：WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3~FINAL Ver.~
機種：PlayStation



如果大家還記得的話，便一定發現在「EXHIBITION MODE」中，除了可以使用世界及歐洲名星隊外，還有兩個空格呢？其實，這兩個空格是另外兩支隱藏球隊來的啊！至於使用的方法，則請留意以下介紹：



■羅馬尼亞Gold及F.C. Devo。

### 羅馬尼亞 Gold

在今屆世界杯中，當羅馬尼亞進入16強後，全隊球員便將頭髮染成金色，亦因此而出現了這隊羅馬尼亞Gold！雖然此隊的能力和原來的沒有分別，不過喜愛羅馬尼亞的朋友就一定讚賞。至於使用的方法，就是以HARD難度下，使用羅馬尼亞於「CUP MODE」取得勝利便可。

### F.C. Devo

羅馬里奧、加斯居尼、祖連奴……這些都是我們熟悉的球星，卻因種種問題而錯過了今屆法國世界杯。不過，他們將會組成F.C. Devo予玩者使用，而方法就是：在HARD難度下，使用任何一支球隊於「LEAGUE MODE」的Full Season下取得勝利便可。

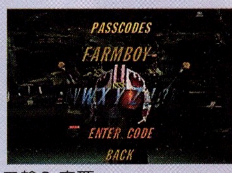



## 使用「千歲鷹」等等隱藏 PASSWORD

遊戲：STAR WARS ROGUE SQUADRON
機種：Nintendo 64



玩者首先選擇進入「OPTION」中，然後再選擇「PASSCODES」。之後，便可以根據下表輸入你喜愛的密碼，並得到該密碼所產生的效果：



■輸入密碼。

| 密碼 | 效果 |
|---|---|
| ACE | 增加遊戲難度 |
| IGIVEUP | 無限隻數 |
| TOUGHGUY | 所有 Secondary Weapon 變成最高級數 |
| RADAR | 增加雷達能力，當敵機於自機下面時，點會更光亮；則否便變成微弱 |
| FARMBOY | 可以使用「千歲鷹」 |
| TIEDUP | 在可以使用「千歲鷹」的情況下輸入，便可以選擇駕駛 TIE FIGHTER(在選擇戰機畫面時，於移動過「千歲鷹」後按方向鍵↑(Analog)，便會發現 TIE FIGHTER 在「千歲鷹」後面) |
| CHICKEN | 可以使用 AT-ST 的 Mini Game |
| CREDITS | 觀看爆機畫面 |
| MAESTRO | 在 OPTION 中會增加「SHOWROOM」，進入後便可選擇「CONCERT HALL」來進行音樂測試 |
| DIRECTOR | 可在「SHOWROOM」中選擇「AT THE MOVIES」來進行遊戲中出現的過場片段 |
| HARDROCK | 輸入後等待 DEMO 出現，之後回到標題畫面時便會發現背景出現不同 |

■可使用「千歲鷹」了。

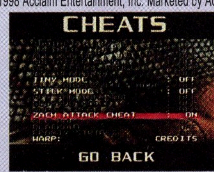



## 隱藏密碼

遊戲：TUROK 2：SEEDS OF EVIL
機種：Nintendo 64



當在模式選擇畫面時，選擇進入「ENTER CHEAT」中，然後輸入以下密碼，便可以獲得不同的效果，而且玩者亦可以在「CHEAT」中，自行設定使用那一種效果：



■輸入密碼後，便可以選進入「CHEAT」中自行設定。

| 密碼 | 效果 |
|---|---|
| AAHGOO | 補充能源的 ICON 會出現一個嬰兒的頭部 |
| PIPSQUEAK | 令敵人體型縮小 |
| HOLASTICKBOY | 令敵人身形變得又長又幼 |
| IGOTABFA | 畫面變成鋼筆畫模式 |
| HEEERESJUAN | 補充能源的 ICON 會出現分數最高的人物 |
| WHATSATEXTUREMAP | 令畫面變成 3D 線條模式 |
| LIGHTSOUT | 令人物出現於黑暗之中 |
| UBERNOODLE | 令敵人的頭部變大 |
| STOMPEM | 令敵人的手和腳變大 |
| ONLYHEBEST | 欣賞工作人員名單 |




## PASSWORD 大公開

遊戲：SOUTH PARK
機種：Nintendo 64



只要在「ENTER CHEAT」中輸入下列密碼，便可以有不同的效果：

| 密碼 | 效果 |
|---|---|
| ASSMAN | 無敵 |
| FATKNACKER | 可使用所有武器 |
| FATTERKNACKER | 無限子彈 |
| THEEARTHMOVED | 自由選關 |
| PLANEARIUM | 畫面變成鋼筆畫模式 |
| SCREWYOUGUYS | 欣賞工作人員名單 |
| VEGGIEHEAVEN | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Skinny |
| CHEATINGISBAD | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Mr.Mackey |
| ELVISLIVES | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Bar Brady |
| OUTRAGE | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Big Gay Ai |
| HAWKING | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Ned |
| SLAPUPMEAL | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Starvin Marvin |
| PHAERT | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Phillip |
| RAFT | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Terrance |
| DOROTHYSFRIEND | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Mr. Garrison |
| LOVEMACHINE | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Chief |
| CHECKATACO | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Wendy |
| FISHNCHIPS | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Pip |
| KICKME | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Lke |
| ALLWOMAN | 在「MULTIPLAYER」中可選用Mrs. Cartman |
| GOODSCIENCE | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Mephisto |
| STRINGFROG | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Jimbo |
| MAJESTIC | 在「MULTIPLAYER」中可選用 Alien |
| OMGTKKYB | 在「MULTIPLAYER」中可選用所有角色 |
| BOBBYBIRD | 開動以上所有密碼效果 |


■甚麼古怪武器也可立即使用。




BY：非洲

# 十大遊戲新聞98

98年過去了，接下來的99年…7月便是世界末日（這傢伙的末日病又來了）。新的一年，大家有什麼期待和計劃呢？每到年尾什麼大事回顧和要聞重溫這一類的報導都會以各種形式出現，而在這一次的GAME EHCO便會回顧一下在遊戲界內的一些新聞和展望來年會有什麼事值得留意或發生，先說了十大，然後還有其他的一些新聞。

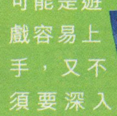
## 98回顧重點・多事之秋

去年的云云大事之中DC都算是大事中的大事，有不少的事件都是跟SEGA有關的，而98年的TOKYO GAME SHOW 98秋便是這一年的焦點，因為有很多的大作都是在這一個展覽中發表和展出，除了DC引人注目外，還有一眾的手提機。DC的出現也帶來了新一代的SEGA廣告人物—湯川英一，N64也在98年末利用一些高水準的遊戲來創造奇蹟，看似剩下的只有SONY的PS了，PS的後繼機相信會在99年才會出現了。說回手提機的冠軍，任天堂的GAMEBOY終於受到挑戰，不知在列強的攻勢下能否保其江山。

## 第十位・音樂遊戲人氣急升

不論是在日本還是香港，《BEAT MANIA》都是各大機迷的新寵，可能是這遊戲成功的例子，有不少開發商也向着音樂遊戲這方向闖一闖，令到在市面上的音樂遊戲如雨後春筍般湧出來，不單只是音樂遊戲在這一年吃香，體感遊戲和一些以MINI GAME為主的遊戲也不輸蝕啊，好像《MEGA TOUH》和《BISHI BASHI》這一類的遊戲便深得玩者歡迎，可能是遊戲容易上手，又不須要深入地思考，遊戲的氣氛也比較輕鬆，有不少的女孩子也愛玩這些遊戲，一提早陣子在香港有過的《DANCE！DANCE！REVOLUTION》，也有很多的FANS啊！







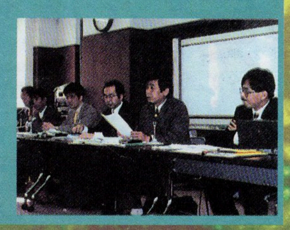
■《BEAT MANIA》真的帶旺了音樂遊戲

## 第九位・二手市場訴訟

二手市場的問題今年在日本終於發生了，遊戲生產商開始對經營販賣二手遊戲的人提出訴訟。於98年1月14日CESA公開聲明將會撲滅二手遊戲，在兩日後的1月16日ARTS對CESA的講話提出反駁，到了6月12日CAPCOM、KONAMI、SQUARE、NAMCO和SCE這5間公司正式於東京地區裁判對連鎖二手遊戲集團「ドゥー」提出起訴。到底要尊重自由買賣的權利，還是保護生產商的利益好呢？直到今天這一個問題仍然在討論中。







## 第八位・SEGA新社長—入交昭一郎

現任的SEGA社長入交昭一郎是在今年初才上任的，原任的社長中山隼雄於1月12日結束了14年的社長工作，而他便在6月的時候轉任為副會長，這一個職位的工作主要是跟業務用市場的發展有關，以入交社長比較親切的態度以及跟其他廠商的關係，比起之前SEGA較硬派的感覺很不同，看看在來年SEGA能不能在他的帶領下大展拳腳。



## 第七位・本地遊戲機中心示威

以上的新聞主要都只是圍繞着日本的，倒不如這一次說說香港這邊吧，全球經濟不景氣是今年令人最傷腦筋的問題，經濟不景也影響了遊戲機中心的生意，所以經營遊戲機中心的商人為了增加收有，便要求政府批准延長開放時間，希望可以賺多一點，同時也希望政府減低經營遊戲機中心的牌照費，這一些問題到現在仍然在討論中，但是眼前看到的景象便有一些遊戲機中心在展開減價戰，而且以大場的競爭最為激烈，似乎各遊戲機中心也要想想有什麼好辦法才行了。

## 第六位・遊戲市場收縮

遊戲市場收縮的情況在今年十分嚴重，可能是在資源的關係之下（又是經濟不景的影響），令到遊戲生產商們沒有那麼多物資去開發新遊戲，不要說是開發，現在它們就連遊戲的製造量都減少了，而且在近年來也沒有什麼特別吸引玩者的新類型遊戲出現，也可能是因為這樣，在沒有新衝激之下，機迷對於舊有的遊戲形式都開始生厭，所以也少買了遊戲，今年成功的例子恐怕只有音樂遊戲（BEAT MANIA）及ACTION ADVENTURE（BIOHAZARD）這兩種了，如果再沒有新的遊戲類型出現的話，這現象有機會惡化下去。

## 第五位・N64捲土重來

98年對任天堂來說，真的是大豐收，GAMEBOY的銷量好之餘，在其後的GAMEBOY COLOR配合《DRAGON QUEST MONSTER》聲勢更加凌厲，《撒爾達傳說~時之洋壩~》的銷量便打破了N64遊戲的銷量，在推出了至今的3個月內已賣了500萬以上，N64的銷量增加了的話，這遊戲真的功不可沒。至於《PIKACHU你好嗎》利用POCKET MONSTER這一個熱潮來推出這新類型遊戲，遊戲使用了「聲音識別系統」令玩者可以透過聲音來下指令給PIKACHU，命令牠做出各種動作，而換來也有意想不到的效果。新推出的N64擴張RAM令《STAR WARS》及《TORK 2》這一類的遊戲在畫面上更加華麗和流暢，N64的美國市場令任天堂的市場佔有率由32%提高到34.5%，成為家用機的大哥，在宣傳方面任天堂也花了不少的心機，聘請了不少當紅的偶像拍廣告，而64DD便再三延期到99年6月，99年的目標便是以《MOTHER 3》及《MARIO RPG2》為主，不知道N64這一股氣勢能不能持而久之。

■《PIKACHU你好嗎》的聲音識別系統很有創意



■N64再生父母《撒爾達傳說~時之洋壩~》

■64DD頭炮《MOTHER 3》

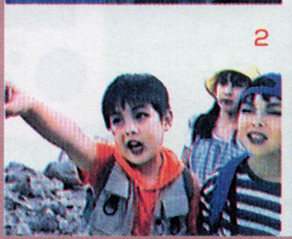
■新推出的擴張RAM

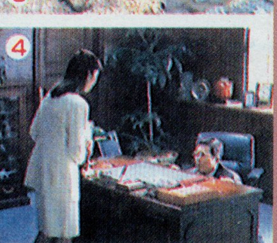



## 第四位・湯川專務效應

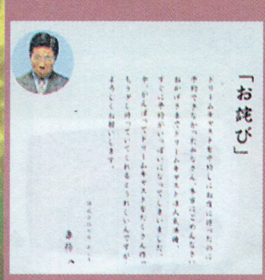








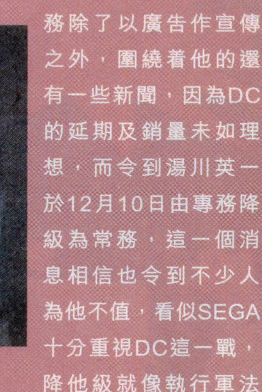
湯川專務為DC所拍的一連串深入民心的廣告，對於SEGA改變形象的確十分成功，以往SEGA給人的感覺是十分嚴肅，像是很專業似的，可能是因為這樣令到一些非機迷望而卻步，在這一年SEGA終於正視這一個問題，先起用藤岡弘扮演せがた三四郎，以此作為一個過渡期，當他消失之時便殺出一個湯川專務來迎合DC的來臨，せがた三四郎的消失就如一個朝代的誕生，破舊立新。湯川專務的廣告，以一個高層人士對大眾作出宣傳，這一種手法感覺新穎之餘也很親切。湯川專務除了以廣告作宣傳之外，圍繞着他的還有一些新聞，因為DC的延期及銷量未如理想，而令到湯川英一於12月10日由專務降級為常務，這一個消息相信也令到不少人為他不值，看似SEGA十分重視DC這一戰，降他級就像執行軍法一樣嚴格，但是SEGA將這一次降級的事處理得十分高調，究竟這會不會是SEGA的宣傳手法之一呢？



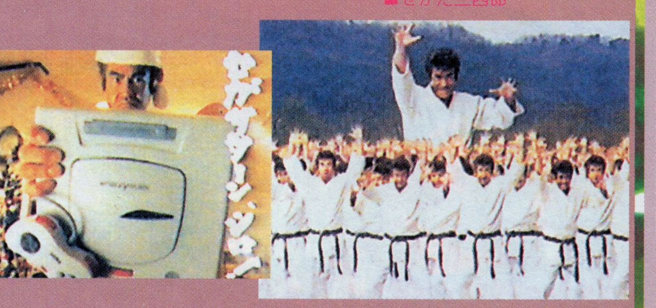

■湯川專務的道歉書



■湯川專務的廣告十分成功



■せがた三四郎



## 第三位・手提機爭霸

正如之前說過在TGS 98秋中各類型的手提遊戲機相繼出現，最先公佈的便是任天堂的GAMEBOY COLOR，它獨特的地方便是在於它可以對應以往的遊戲，就算是沒有顏色的也會加上色彩，而GAMEBOY的配件有很多，而且還有一定的發展潛力，它的位置應該會很穩固。在差不多同期SNK也發表了會有新的手提機出現—NEOGEO POCKET，跟DC作互動是它最受注目的地方之一，而其以無線進行多人同時遊戲這一個概念是頗有趣的，還有SNK旗下的人氣格鬥GAME相信是它的支柱。BANDAI在來年3月才推出的WONDER SWAN便以其通訊及播片功能作為招徠，在它背後便有眾多動畫名作支持，性能方面看似十分優越，不過較遲起步的它是一個不利之處。除此之外SONY的PocketStation在年末也一度將PS成為焦點，在往後的日子中在PS上推出的遊戲有不少都可以下載到PocketStation之上，DC的Visual Memory都引起不少人的注意，在數碼暴龍的熱潮影響後，希望隨後的GAME也可以做到這樣的成績吧！

■GAMEBOY COLOR





■NEOGEO POCKET

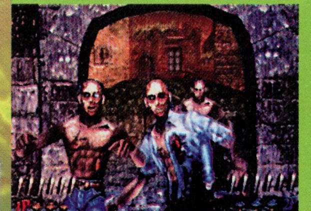


■WONDER SWAN

## 第二位・互換性基板 NAOMI

NAOMI™
NEW ARCADE OPERATION MACHINE IDEA

NAOMI是SEGA於去年9月的AM SHOW公佈的最新業務用基板，性能比起現時的MODEL 3絕不遜色，而且價錢也十分便宜，不過其最大的特色便是它可以利用VMS跟DC的資料共用，因為NAOMI基板的結構跟DC接近一樣，所以日後由街機遊戲很快便可以移植到DC之上。而現有以NAOMI為基板的遊戲有《THE HOUSE OF THE DEAD 2》及《DYNAMITE BASEBALL NAOMI》，公佈了會出的遊戲便有CAPCOM的《POWER STONE》、SEGA的《ZOMBIE ZONE》及TEMCO的《DEAD OR ALIVE 2》。相信SEGA可以憑NAOMI跟DC互換的機能來佔領街機市場一段時間。







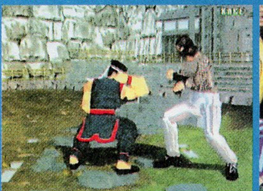
■NAOMI於3月的主力《POWER STONE》

## 第一位・SEGA反擊戰—DC出擊

在98年6月12日SEGA召開了一個有關新機的發表會，新機的名字是Dreamcast，Dreamcast這名字的意思是在於「PLAY&COMMUNICATION」，SEGA這樣強調着通訊便是因為DC可以接駁到MODEM的功能，玩者便可以利用MODEM來跟其他的玩者在INTERNET上對戰，只可惜現在還沒有可以在網上對戰的遊戲。98年11月27日，這日可以說是SEGA期待的一天，Dreamcast終於在這一天正式發售，在發售當天SEGA社長入交昭一郎也會到秋葉原了解銷售情況。其實DC在10月20日已經開始接受預訂，由於玩者的反應十分熱烈，在供不應求的原因下，在10月22日已經停止了預訂，另一個原因便是NEC供應DC的PowerVR2晶片在生產時出了問題，以致首批DC主機數量大幅下降，而且還令到DC的發售日延遲了，除了在硬件上有這一個問題之外，在軟件方面也有不少的遊戲要延期，現時DC的代表作有《SONIC ADVENTURE》及《VIRTUA FIGTHER 3tb》。在99年SEGA會有很多令人期待的作品推出，於近期成為熱門話題的《莎木》是DC在99年初的重頭戲，接下來的還有《BLUE STINGER》、《神機世界EVOLUTION》及《CLIMAX LANDERS》，而SEGA希望的便是可以在99年3月之前將DC的銷量突破到100萬部。











■99年鉅巨之作《莎木》



■入交社長親自上陣

可能各位讀者都猜得到DC是會得一位的了，不過它的出現真的是十分矚目。好了，除了以上的新聞之外，還有其他值得關注的事，而且以下的新聞對業界也有着一定的影響，看看以下的新聞，然後試想像一下來年會有什麼事會發生。

## 本地遊戲雜誌泛濫

在今年本地出現了不少的遊戲雜誌，令到各遊戲雜誌的競爭變得激烈起來，自從在兩年之前本港出現了日本授權雜誌之後，本地的遊戲雜誌都有依照日本廠方的限制之下介紹各種遊戲及情報，但在今年卻湧現出不少不依限制的遊戲雜誌及攻略本，它們只利用其他雜誌的圖片來刊登在自己的雜誌之上，在法律途徑上是很難對付的。唔…這一個倒退的現象，並不是一件好事。

## 《SONIC ADVENTURE》發表會

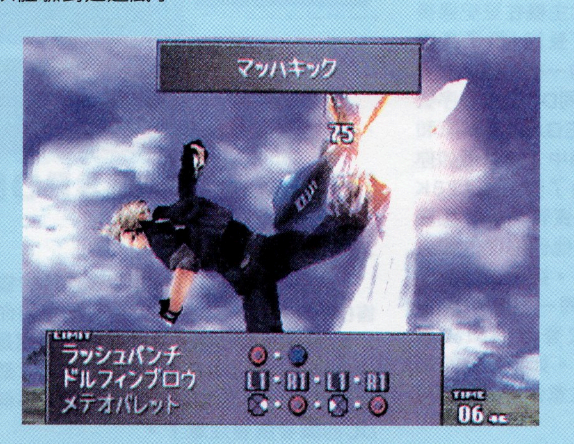
《SONIC ADVENTURE》的發表會的話將很多人的焦點集中在DC之上，《SONIC ADVENTURE》不論是畫面和音質方面都是頂尖的，而這一個發表會的形式也很特別，因為除了邀請業內人士參加外，SEGA也有讓業外人士到場，這一種開放而親切的手法令人感覺到SEGA在改變中。



■《SONIC ADVENTURE》的播片畫面極為華麗

## 《FF VIII》發表

《FF VII》於97年98大受好評之後，SQUARE會在98年5月15日召開新作發表，宣佈會會推出《FF VIII》，SQUARE社長武市智行及《FF》系列之父坂口博信也有到場，這一集將會以愛為主題，而這遊戲的正確發售日期是99年2月11日，還有一個月多的時間，各位玩者便可以體驗到這遊戲了。




## 《DQ VII》延期

遊戲自從95年推出第六集後，闊別三年終於有新作推出，本來是值得高興的事，原先是計劃在98年末推出的，但是在98年5月ENIX公佈這遊戲會延期到99年6月才會推出，要押到這麼遲才推出，會不會和PS 2有關呢？總言之這一件消息相信令不少的《DQ》FANS失望。（包括那姓福的傢伙）







## EA 、 SQUARE合作

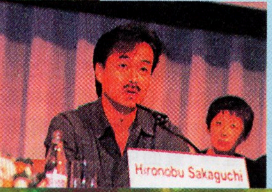
美國遊戲公司Electronic Arts及日本遊戲公司SQUARE在4月宣佈會共同發展業務，並組合新公司—EA SQUARE，這兩間公司分別在日本及美國兩個地方協助販賣及宣傳對方的遊戲，還有EA SQUARE最終目的便是在全球擴大這兩間公司的業務。

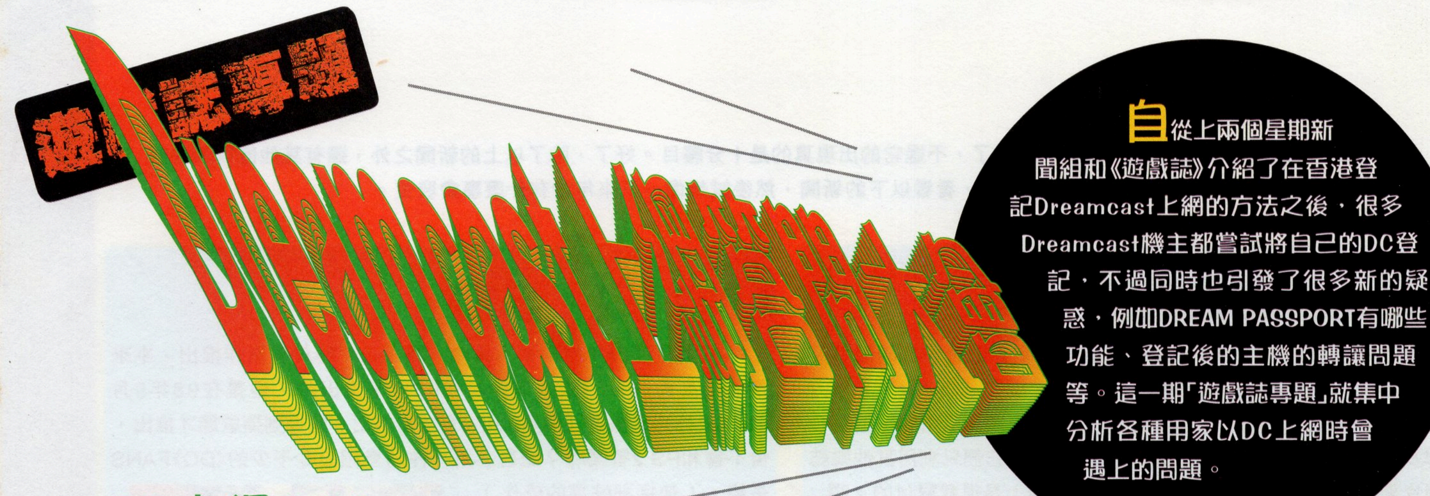
## FF電影化

■電影的畫面超乎想像



SQUARE的CG技術相信各位也不會則疑的了，SQUARE決定突破遊戲的空間，準備製作一套以CG造成的電影「FINAL FANTASY~THE MOVIE~」由坂口博信為電影的監督，以未來的地球世界為背景，「每人都會有過跟自己心愛的人分開的經驗，而在之後都應該要克服它」這一句便是這電影的主題，並強調「人類的生死」及「人類的心」這兩個訊息，至於編劇便是由阿倫•拉拿來擔當（太陽神13號的編劇）。製作組方面便是由SQUARE USA的HONOLULU STUDIO負責，會由COLUMBIA PICTURE發行，花了7000萬美元的投資，不知道會不會有滿意的效果呢？有心看這一套CG電影的人，便要等到2001年了。






自從上兩個星期新聞組和《遊戲誌》介紹了在香港登記Dreamcast上網的方法之後，很多Dreamcast機主都嘗試將自己的DC登記，不過同時也引發了很多新的疑惑，例如DREAM PASSPORT有哪些功能、登記後的主機的轉讓問題等。這一期「遊戲誌專題」就集中分析各種用家以DC上網時會遇上的問題。

## DC上網Q&A

### WHAT IS 1.01？

你知道嗎？DREAM PASSPORT經已有兩個版本了！最新的版本是VER 1.01。那你有需要立即購買嗎？

沒有需要！

這個新版本的DREAM PASSPORT與舊版本最大的分別是修改了登記密碼的部分。本來在日本，如果用家以SEGA作為他們的ISP的話，是需要在收到正式密碼「本PASSWORD」之後再次進行登錄的，不過據SEGA網頁透露，DREAM PASSPORT VER 1.00在再登錄密碼時會有問題出現，所以才推出VER 1.01修正問題。而這個最新版本是免費提供給所有已登記用戶的。

由於香港幾乎沒有人會以SEGA作為ISP，所以就不會遇上無法登錄的問題，也就不需要這個新版DREAM PASSPORT了。

### 登記了之後會收到甚麼？

正常來說，在日本登記DC的話，等於你打算以SEGA作為你的ISP，用家會在登記時得到一個假密碼用來上網的，不過這個假密碼是有時間限制的，不能永久使用。SEGA方面會另外以郵寄方式把正式密碼「本PASSWORD」寄到用家府上，收到正式密碼之後到DREAM PASSPORT中「USER情報」一欄再次登記，那才算正式完成登記。

不過由於舊版DREAM PASSPORT在登記正式密碼時發現問題，現在日本用家除了會收到「本PASSWORD」之外，還會收到DREAM PASSPORT VER 1.01一套。不過身在香港的你嘛……你甚麼也不會收到，也不需要再登記。

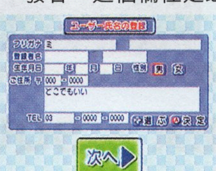
### 登錄畫面應該填些甚麼？

有讀者在看了上期《遊戲誌》介紹的登錄方法，如法泡製的時候，發現雖然是可以打電話與世嘉連線，不過就出現「因字體問題拒絕登記」的字句，這到底是甚麼一回事呢？

這原來是因為大家在「USER氏名之登錄」畫面中，在一些必需填入日文的欄位中填入了英文所引致的錯誤。以下我們便會解釋一下「USER氏名之登錄」畫面中各欄的意思和需要輸入些甚麼。

#### フリガナ（拼音）

日本人的名字多是以漢字表示，但發音卻不盡相同，這一欄就是讓用家標名他的名字的發音。這個欄位是必需輸入日文的！



#### 登錄者名

這個欄就是用家寫出來的名字，可以填寫英文或日文。

#### 生年月日

這不用解釋了吧？

#### 住所

這一欄是填入地址的，上面短的一行是用來填寫郵政區碼的，輸入正確的郵政區碼的話，下面的大方框就會立即顯示出所輸入的郵政區碼所代表的地方。這個欄大家在登錄時只要填入000-0000便可以。下面的大方框是正式的地址，應該輸入以日文為首的字句。

#### TEL

正如上期所說，電話號碼應填入03-0000-0000

### 轉用別的ISP怎麼辦？

如果你將來轉用別的ISP的話，只要以DREAM PASSPORT開機，進入OPTION畫面，在「接続プロバイダー」一欄連按兩下A掣，就可以進入ACCESS POINT設定畫面，修改ISP的資料了。

### 買二手DC要注意！登記的後果是……

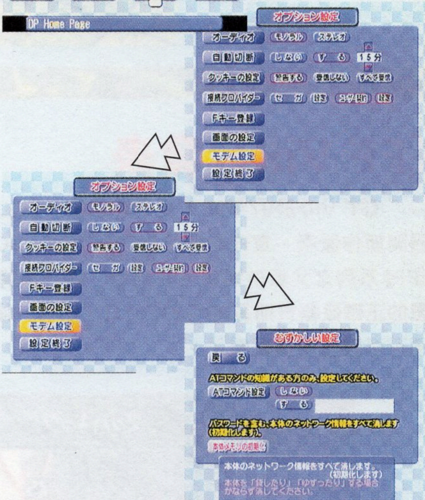
大家都知道要登記了你的DC才可以上網，不過大家又是否知道DC主機在登記過後有甚麼「變化」呢？其實，「登記」除了是向SEAG申請以他們作為ISP的一項手續之外，還同時會將你的個人資料連同DC主機的序號SERIAL NO.一併登錄到SEGA的資料庫和主機裏的128K FLASH RAM中。所以假如你打算轉讓你的DC的話，除了要消去128K FLASH RAM上的你的個人資料之外，還要直接寄信到日本SEGA要求他們把你的個人資料從他們的資料庫中除去。這是由於為了保安理由，SEGA資料庫對同一序號的DC主機只會登記一次，要再次登記必須先將SEGA資料庫中的資料刪除。如果你打算購買二手DC主機的話，就要注意你可能不能用那部DC上網了。

### 從DC中刪除個人資料的手續是怎樣的？

要從DC中刪除登記了的個人資料，你必須要在DREAM PASSPORT中進行。首先進入了主要目錄，選擇OPTION（オプション），然後選MODEM設定（モデム設定）一項，再進入困難設定（むずかしい設定），選擇最下面一項「本體メモリの初期化」，那就可以把主機FLASH RAM中的資料刪除。不過刪去了FLASH RAM資料的DC主機是既不能上網也不能再登記的。







### DREAM PASSPORT要付錢買的嗎？

據說市面上有些店舖以800元的售價發售DREAM PASSPORT，其實假如你購買了水貨DC主機的話，無論是橙色盒還是最近的白色盒裝，DREAM PASSPORT都是隨盒附送的，不用另外付錢購買的。準備購買DC的讀者就要注意了。

## SEGA RALLY 2上網對戰方式全面披露！！

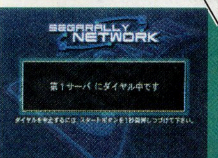
## 香港能玩到Dreamcast網上遊戲嗎？

SEGA RALLY 2的網上對戰手續終於正式公布了！讓我們看看DC是怎樣上網對戰吧。

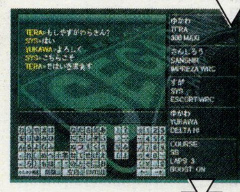
**STEP 1**
在遊戲中選擇NETWORK PLAY模式



**STEP 2**
輸入你的簡稱，並選擇要進入的SERVER



**STEP 3**
接通SERVER之後就可以跟在SERVER上的人交談(CHAT)

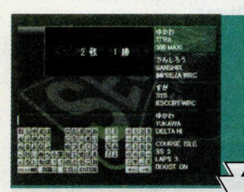


**STEP 4**
找尋對手，組成對伍

**STEP 5**
與隊友協定比賽規則(CHAT)



**STEP 6**
開始比賽



**STEP 7**
比賽結束，顯示結果

**STEP 8**
隊中交談(CHAT)

看過以上程序之後，大家都覺得手續並不複雜，就像以DREAM PASSPORT進入CHAT ROOM一樣。不過，我們嘗試過進入CHAT ROOM，發覺非常難進入，最多去到會議室一覽便被截斷。據SEGA網頁透露，如果線路繁忙的話是會發生這種現象的。如果SEGA的SERVER真的負荷不了現在的通信量的話，真擔心將來能否玩到DC網上遊戲。

## R掣菜單

| | |
|---|---|
| 戻し | 上一頁 |
| 進む | 下一頁 |
| 再読込む | 更新 |
| 中止 | 中止 |
| ズーム | 放大（再按一下便會縮小） |
| メールを書く | 寫電子郵件 |

## 下載手續DIY

大家都知道《SONIC ADVENTURE》曾在聖誕和新年時搞過兩次下載小飾物到遊戲中的玩意，而現在DC用家也可以在SEGA網頁中下載VMS遊戲《收集哥斯拉》來玩。不過，有些讀者還不太清楚下載遊戲的方法。由於每一個遊戲的下載方法和地點都不同，這次我們就以《收集哥斯拉》為例，介紹如何下載遊戲。

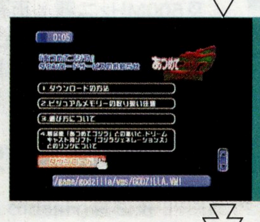
**STEP 1**
進入DIRCAS網頁



**STEP 2**
選擇「ゲームBURN(GAME BURN)」一欄



**STEP 3**
將游標指着《收集哥斯拉》的標誌按A掣進入



**STEP 4**
選「ダウンロード(DOWNLOAD)」便可以下載遊戲。



**STEP 5**
選擇儲存遊戲的記憶卡。



**STEP 6**
等待……別心急把記憶卡拔出來，見到這個方框才可將記憶卡拔掉。

## L掣菜單

| | |
|---|---|
| ホーム | HOME（主頁） |
| しおり | 書籤（即我的最愛） |
| ジャンプ | JUMP（即是輸入其他網址） |
| メール | MAIL（電郵） |
| チャット | 交談（CHAT） |
| オプション | 進入OPTION畫面 |
| 切る | 切斷連線 |
| つなぐ | 連線 |

## DREAM PASSPORT操作要點

說起來，大家對於全日語對白的DREAM PASSPORT的操作有多少認識呢？以下一些操作要點，可讓你更方便地在潛航網上。

### 在哪裏輸入想到的網址？



按L掣，在菜單上選「ジャンプ(JUMP)」便可以輸入。不過在《SONIC ADVENTURE》的INTERNET模式裏是沒有JUMP這一項的，所以就不能到其他網頁去。

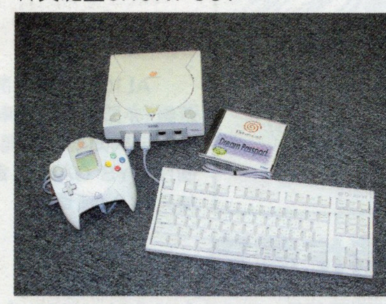
### 書籤怎樣使用？



「しおり(書籤)」有兩個用途——在沒有連線的時候選這項就可以進入書籤目錄，按「ロードする(LOAD)」掣就可以從記憶卡載入已儲存下來的書籤；在上網的時候選這項便可以將現時所看到的網頁地址紀錄下來，再按目錄下的「セーブする」就可以把目錄儲存下來。「ジャンプ」就是跳到紅框所在的網頁去。

## DC上網好幫手——DC鍵盤使用法

由於DC終於可以上網，很多人為了方便輸入都會買個DC鍵盤來用。由於DC鍵盤是日文鍵盤，有一些操作法跟英文鍵盤是略有不同的，現在就為大家介紹一下一些簡單日文鍵盤SHORT CUT。



■DC鍵盤是可以跟手掣一併使用的，只要把它插在P2插頭上便可以



■在英文鍵盤時，打出來的會是鍵鈕上左邊的字，而在日文鍵盤時打出來的便是右邊的字。要注意，即使是在日文鍵盤時，如果沒有按「半角／全角」鍵轉為日文模式的話，是無法進行漢字變換的。

| | |
|---|---|
| S1鍵 | 喚出左邊菜單 |
| S2鍵 | 喚出右邊菜單 |

| | |
|---|---|
| 半角／全角 | 轉換英／日文模式 |
| （在英文鍵盤時）ひながな | 從英文鍵盤轉換為日文鍵盤；在日文鍵盤時按任何鍵所顯示出來的都會是鍵鈕右邊的符號（即日文符號／字母） |
| （在日文鍵盤時）CAPS LOCK | 從日文鍵盤轉換成英文／羅馬拼音鍵盤 |
| （在日文模式中）SPACE | 漢字變換 |





## 正宗互聯網「電話」誕生

平時如果要打長途電話，大家自然會想到IDD之類由電話公司提供的服務，但是近年互聯網的普及化，互聯網電話（INTERNET PHONE）亦漸漸變成一個節省IDD費用的途徑。不過使用INTERNET PHONE是一個電腦程，仍是要雙方都有電腦才可以使用。現在一家法國公司研製出一個連電腦也不用的「INTER PHONE」，一旦這類電話流行，相信將來的網路就會更擠塞了。(古拉拉_B)

INTERNET PHONE開發公司網址
http://www.theftz.com/aplio/about.htm

## 連教會也要上網了

宗教一向給人一種嚴肅、莊重的感覺，但是在美國，羅得島的天主教教會的一則招聘啟示，卻有點兒別開生面。話説當地青少年的日常生活中，佔了差不多80%的時間都用於上網和看電視，於是教會決定建立一個招聘的網頁。不知將來香港會不會有網上的道觀、佛廟呢？(古拉拉_B)

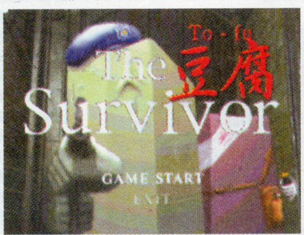


## ALICE SOFT 新料一則

ALICE正籌備開發一隻完全女性向的遊戲(亦即是女追男啊！)，其實際名稱還是未定，只知現在的開發率只有3%。不知這個「BOYS GAME」會否吸引一眾女性玩家加入呢？(積奇)

## 期待作兩隻

等到頸都長，ELF的《WORDS WORTH》終於發售有期了！遊戲已正式定於3月發售，有興趣的朋友一定要留意了。而另一隻則又是萬眾期待的CAPCOM大作，《BIO HARZARD 2》電腦版，除了完全移植PS外，更是對應3D卡，而且更收錄了難度十分高的USA版。遊戲已定於2月19日發售，5800日圓(詳細資料可參考今期的新腦作空間)。(積奇)






## KOEI 的續編遊戲

自從92年發售了第一集後，《ROYAL BLOOD》將會以全新的姿態推出續集！其名字是《ROYAL BLOOD 2～迪拉魯王國年代記》，遊戲中會出現29種的不同職業，登場的角色更會高達250人以上，遊戲預定春天發售，9800日圓。(積奇)

## 無人島XX

大家還記得《無人島物語X～外傳～》嗎？其續編便是這個《無人島物語XX》。玩者所扮演的，便是協助遊戲內出現的5名女子逃出孤島，做其大英雄。遊戲預定2月26日發售，8800日圓。(積奇)

## LIBIDO 新作來了！

當你遇上心儀的異性時，是否想了解多些和可以更加親近呢？這個LIBIDO的新作《GIRL FRIENDS》，便是以這個為大前題來開始。現階段只知遊戲預定99年春天發售。(積奇)

## COMMANDOS 再次行動！！

由Pyro Studios及Edios Interactive製作的《Commandos: Beyond the Call of Duty》，將預定於今年3月推出市場。這隻由8個任務所組成的遊戲，可説是《Commandos: Behind Enemy Lines》的續篇。《Commandos: Beyond the Call of Duty》預計售價為US $30，而且現在可以於Edios的網址上下載此遊戲的DEMO，有興趣的朋友不容錯過。(Glen)

www.ediosinteractive.com

## Pentium III 隆重登場

英特爾(Intel)宣佈其代號Katmai的處理器，將會易名為Pentium III，並預計將於今年2月下旬推出市場。Pentium III將會有450 MHz及500MHz二種，而預計初出時的價格為US$ 580及US$ 825。

在Pentium III晶片中，特別增加了70種指令，令支援3D影像、音效、圖像時更為暢順。另外，英特爾亦會推出Pentium III Xeon，以增加伺服器市場方面的競爭力。(Agent X)

## Windows CE 遊戲

孩之寶(Hasbro Interactive)宣佈將於3月推出2款專為Windows CE的遊戲：《Monoply》及《Scrabble》。預計每隻遊戲的售價為US$ 30，家中有notebook的朋友，不妨試試。(Glen)

## 漢堂國際有新作

以《炎龍騎士團》系列馳名台灣遊戲界的漢堂國際，終於發表在1999年推出的最新作品《天地劫之神魔王尊傳》。《神魔王尊傳》將會是《天地劫》這個新系列的第一個作品，故事背景是中國古時的神怪時代，而遊戲場景全都是3D所構成的，如果讀者想更加清楚這遊戲的其他資料的話，就要留意下期遊戲誌的佈導。(怪傑)



## 更正啟示

筆者曾經於90期《電腦遊園地》中介紹過有關《Caesar III》的秘技，現更正如下：首先，建設一個井(Well)，然後將Mouse移到井上，Click一下右Click，再按ALT K開動秘技。現在如你想立即過版的話，便按ALT V；當金錢在5000DN以下時，便可以按ALT C來增加金錢。如果各位仍想知更多資料的話，不妨進入以下網址：www.caesar3.com。

對於以上的錯誤而令讀者引起不便，筆者謹向各位致萬分抱歉，亦多謝電腦迷君的提點。另外，如各位對本欄有任何意見的話，亦歡迎來信與我們分享研究。(Glen)

# POWER DOLL 3

| |
|---|
| 製造商：工畫堂STUDIO |
| 發售日：3月預定 |
| 遊戲性質：SLG |
| 系統需求：Win 95/98 |

文：積奇

## 和可愛的女孩子一起出擊吧！

### 前言

自1994年發售了第一作以來，一直也是大受歡迎的「POWER DOLL」系列，其第三作「POWER DOLL 3」終於發表了！！遊戲的舞台將是前作的100年後，因此除了各個「DOLL」是全新的外，就是成員方面也是耳目一新的啊！3代的最大魅力當然是各個個性豐富的角色們，遊戲畫面更是較前作更加精細，是這系列的Fans的話，一定要密切留意了！



■她們也是3代的新女角，不知性格會是怎樣的呢？

### 遊戲系統

系統將是承襲前兩作，採用回合和AP制，而這個「3」更會加入「小隊」系統，以隊中的其中一人為小隊長，三人一隊為單位，當集合成一小隊後便可以利用前作的「GROUP」來作出相應的指示。而這些小隊會以隊長為中心，亦即是玩者只可對隊長一人下達命令，其他隊員是不可以作出單獨行動的。



■這個便是3的畫面，比起前作更加細緻。



■部隊的編成畫面，小隊的編成亦是在這裡進行。



■新的機械，武器方面一定更加強。



# 河川垂釣2





## 河川的主人屬於我!!

| |
|---|
| 製造商：PACK IN SOFT |
| 發售日：2月12日 |
| 售價：5800日圓 |
| 遊戲性質：RPG |
| 系統需求：Win 95/98 |

### 前言

想不到第一集在PlayStation上推出不久，其第二集的電腦版亦宣佈推出了！為了奪得河川的主人，遊戲中的主角，太郎一家四口亦懷著不同的目的而出發。利用釣魚來換取金錢，便可買到新的魚餌和用具，就是旅費亦是這樣得來的啊。在廣大的自然中四處遊歷，在喜歡的地方垂釣便是這遊戲的最大魅力！



■可從4名主角中選擇一人開始。







■太郎為釣出河川的主人而出發。



■以大自然為背景。

### 豐富的遊戲內容

遊戲內的地圖畫面會以2D為主，當轉到河川下的釣魚畫面時便會換成3D，而且魚的動作亦是十分逼真！遊戲的版圖十分大，除了開始時的溪流、山上湖外，更有大湖和下游等地方，一些版圖更是未完成特定條件便不能通過的。除了河中的魚外，陸上亦有很多不同種類的小動物，交惡與否全由你決定，你可以選擇攻擊或給與他們食物的。遊戲的目的便是尋得河川的主人（魚），各式各樣的冒險正等著你啊！



■遊戲內也有其他小動物。



■魚的動作十分迫真。



■看吧！有魚上釣了！

文：積奇

# 多啦A夢大富翁

製造商：GAME ONE
遊戲類型：SLG
系統需求：Pentium 133／4×CD-ROM






■除了多名角色可使用外，控制的方法亦十分多。

■有8個不同版面供選擇。



■隨時也可聽到他們的聲音。

## 前言

遊戲最吸引人的地方，當然就是以你和我都熟識的卡通人物「多啦A夢」為主角了！除了多啦A夢外，其好友大雄、靜兒、技安和阿福等也可供大家選擇，再加上電視版的配音（這個也是中文的啊！），除了喜歡多啦A夢的朋友外，愛玩大富翁的你更加不要錯過了！遊戲內共有8個不同版面供選擇，由遠古時代到未來，而且更分別對應手掣、Mouse、鍵盤，最多4人同時進行，利用手頭上的豆沙餅來買地，這個遊戲絕對是招呼朋友的好選擇。

## 多種百寶供使用

說到多啦A夢，任誰也會想到他的百寶袋！而遊戲中當然亦是百寶多多了，內裡共有超過40種有趣的道具出現，除了多啦A夢外，其他角色們也可以使用，比如石頭帽和縮形隧道等，一些你耳熟能詳的道具亦會在遊戲中出現。



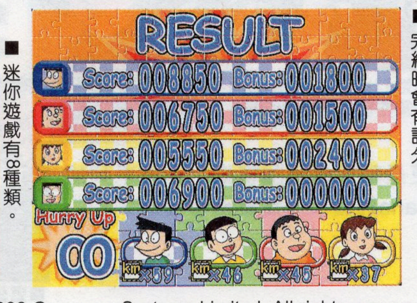
■可使用的百寶十分多。

## 緊張刺激的Mini Game！

和其他的大富翁不同，除了一般正常的前進外，遇有特別事件時更會出現迷你遊戲！這些迷你遊戲共有8種類，有動腦筋的也有需要連打的，絕對不會感到沈悶啊！




■迷你遊戲有8種類。




■完結時會有評分。



*圖片為開發中畫面 By: Agent X

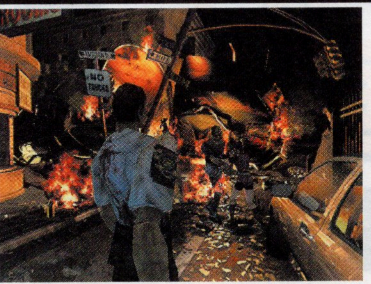
# BIOHAZARD 2

製造商：CAPCOM
發售日：1999年2月19日
遊戲性質：ACT
系統要求：Windows 95/98, Pentium 166 or highter, 16MB RAM or highter, 2×CD-ROM, Direct Sound-compatible sound card, DirectDraw-compatible video card

## 恐怖再次降臨～！！



繼PC版《BIOHAZARD》後，CAPCOM終於決定於今年2月19日推出其續篇—《BIOHAZARD 2》。今次這隻PC版的《BIOHAZARD 2》，將會對應3D加速卡，故此相信其畫面的質素會比PlayStation版更流暢及華麗。





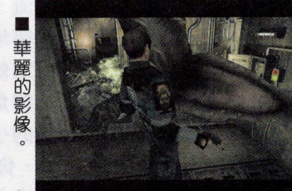

■Key Config畫面。

■ITEM畫面。

## PC版《BIOHAZARD 2》有何特別？

故事內容方面，PC版《BIOHAZARD 2》和PlayStation版是一樣的，不過其Load碟時間及畫面質數自然比PlayStation更勝一籌。此外，PC版亦特別收錄入了美版的「Original Mode」及日版的「Arrange Mode」。

除此之外，PC版《BIOHAZARD 2》亦增加了一個「GALLERY」模式(暫定)，當中收錄了一些人物及怪物等設定資料，喜愛《BIOHAZARD》系列的朋友一定要留意。



■華麗的影像。

■配合3D加速卡，相信動作會更加流暢。

## 對應3D卡資料一覽

| 廠商 | 類型 |
|---|---|
| 3Dfx | Voodoo, VoodooRush, Voodoo2, Banshee |
| Rendition | Verite V-1000L, Verite V2200 |
| Nvidia | Riva128, Rival128ZX, Riva TNT |
| ATI Technology | 3D RAGE PRO |
| Matrox | MGA-2164W, MGA-200 |
| 3Dlabs | Permedia 2 |
| Intel | Intel740 |

## 不能對應之3D卡資料一覽

| 廠商 | 類型 |
|---|---|
| NEC | PowerVR, PowerVR2 |
| S3 | Virge |
| ATI Technology | RAGE II |

By: Agent X

製造商：KOEI(發行商：第三波)
發售日：發售中
遊戲性質：SRPG
系統要求：Windows 95/98, 486DX266MHz, 16MB RAM, 2×CD-ROM

# 英傑傳系列－三國志 曹操傳中文版




## 治世之能臣　亂世之奸雄

繼《孔明傳》、《毛利元就》及《織田信長傳》後，光榮再次推出以中國三國時代為背景的英傑傳系列遊戲－《曹操傳》。今次的《曹操傳》和《孔明傳》的分明在於：《曹操傳》是以曹操為故事主角，而在遊戲系統及畫面上亦加以改良，喜愛英傑傳系列的朋友絕對不能錯過啊！！



## 華麗的策略　迫力的單挑

《曹操傳》總共有161位武將登場，他們各自擁有不同的兵種屬性，如步兵、騎兵、道士等等。隨著人物的升級，其兵種亦可變成武道家、重騎兵、軍師等總共13種以上屬性。當然，遊戲中亦有非常華麗的策略攻擊，及充滿迫力的單挑事件。


■華麗的策略攻擊。



■單挑！


■酒尚溫時斬華雄。

## 風評值

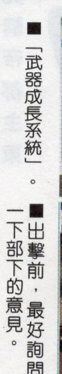
在戰鬥以外的畫面，大家可能會發現於畫面右上方設有一條風評值。當遊戲出現選擇而需要玩者決定時，不同的選擇將會改變風評值的指數，最終亦因而出現不同的結局來。


■不同的選擇將會影響遊戲結局。

## 全新武器升級系統

在《曹操傳》中，除了各人的能力值會隨著戰鬥而增加外，更新增了一個「武器成長系統」。隨著人物的戰鬥，各人的武器及防具同樣會獲得經驗值；換言之，只要自身的武器能力等級有一定級數，那就算敵人配備了寶劍也不用害怕。當然，筆者認為當獲得寶劍之類的珍貴武器時，便應立即讓主力部隊裝備。至於原來的武器予其他人物使用的話，同樣會增加該人物的能力值。

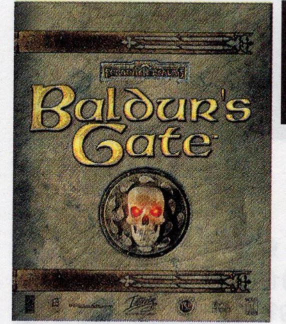
綜觀這種設計，主要是令大家不用常常為各武將購買裝備，而只需集中購買回復體力及升級等用品。



■「武器成長系統」。
■出擊前，最好詢問一下部下的意見。



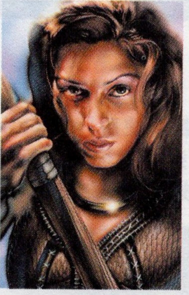
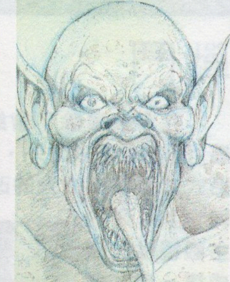
By: Agent X




製造商：BioWare(發行商：Interplay)
發售日：發售中
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM×5
系統要求：Windows 95/98

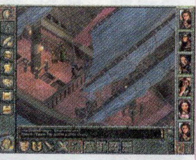
# BALDUR'S GATE

由日本所製作的RPG遊戲，相信大家一定玩得不少。不過，由外國公司所製作的RPG遊戲，你又有沒有試過呢？因此，筆者特別為大家介紹這隻由BioWare公司所製作的最新RPG遊戲《BALDUR'S GATE》，就是充滿了西洋味道的RPG遊戲……

遊戲的背景主要是來自TSR公司旗下最暢銷的刊物－《FORGOTTEN REALMS》改編而成；至於遊戲開始時，只有主角一人，而遊戲中各人物的等級則參照《ADVENCED DUNGEONS AND DRAGONS》而成。

主角在旅途中將會遇上不同的敵人，而且更會認識不少同伴加入(最多5名)。當然，和一般RPG遊戲一樣，《BALDUR'S GATE》同樣會有不同的ITEMS予玩者為主角及其同伴進行裝備。至於進入戰鬥場面時，各人物亦有不同的魔法予玩者使用。

TEXT：怪傑

# 軒轅劍 參

# 軒轅劍與煉妖壺再次出現？

每當提及大宇資訊的DOMO小組時，很多讀者都會聯想到《阿貓阿狗》和《失落的封印》等由這個小組製作的作品，但相信讀者最深刻而且亦會立刻想到的必定是《軒轅劍》系列，現在DOMO小組正在開發這個系列的第三集—《軒轅劍 參》

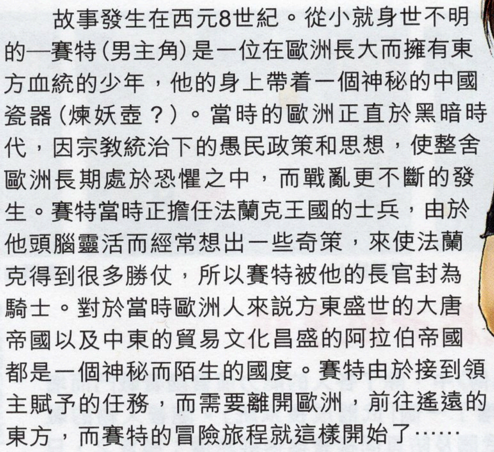


在今集的故事更會由黑暗時代的歐洲法蘭克王國發展到我們的祖國，而戰鬥背景亦都會使用由《軒轅劍外傳—楓之舞》開始有的「水彩+水墨」渲染筆法。說了這麼少有關《軒轅劍 參》的資料，當然不能滿足讀者的要求啦！這麼現在就看看這遊戲有多厲害。

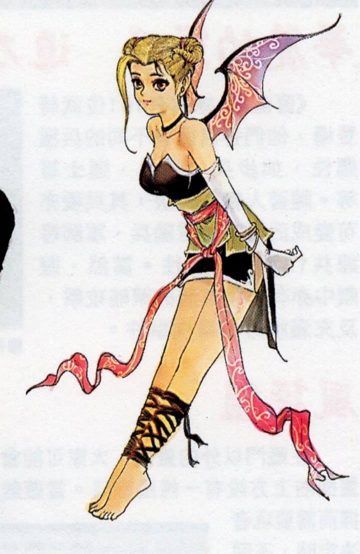


## ~STORY~

故事發生在西元8世紀。從小就身世不明的—賽特(男主角)是一位在歐洲長大而擁有東方血統的少年，他的身上帶着一個神秘的中國瓷器(煉妖壺？)。當時的歐洲正直於黑暗時代，因宗教統治下的愚民政策和思想，使整舍歐洲長期處於恐懼之中，而戰亂更不斷的發生。賽特當時正擔任法蘭克王國的士兵，由於他頭腦靈活而經常想出一些奇策，來使法蘭克得到很多勝仗，所以賽特被他的長官封為騎士。對於當時歐洲人來說方東盛世的大唐帝國以及中東的貿易文化昌盛的阿拉伯帝國都是一個神秘而陌生的國度。賽特由於接到領主賦予的任務，而需要離開歐洲，前往遙遠的東方，而賽特的冒險旅程就這樣開始了……



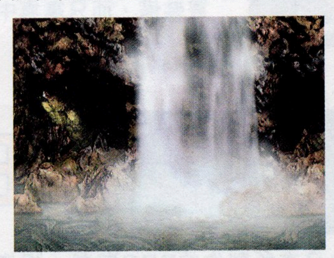




## 遊歷

由於故事的發展會橫跨歐洲、阿拉伯、中亞、西域、東方的亞洲等地，玩者可以透過賽特的旅程，一一飽覽當時世界各國的不同文化，各具特色的建築物，以及不同的風土人情，從中更可感受到各個文明國之間的差距。當中華麗多變的地圖，以及精緻的GRAPHIC，玩者絕對可以感受到的。



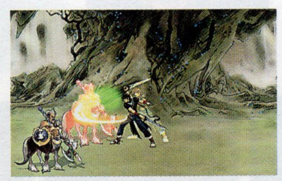


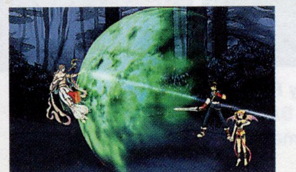


製造商：大宇資訊
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95

## 戰鬥

在今集裏除了會繼續使用「水彩+水墨」的渲染筆法之外，這遊戲更會在戰鬥形式方面作出很大的改變，因為將由《軒轅劍》系列的主觀視點改變成這一集的橫向視點，所以玩者將會玩到另一個感覺。





## 法寶

《軒轅劍》系列的法寶系統亦都會在第三集中存在，而它們的外形除了刀劍外，亦都會有其他外型，就如扇、燈、珠等。玩者可以利用法寶本身來發動絕招攻擊敵人，而裝備它們後更因累積的經驗值，引發出新特技。因為法寶可以裝到不同人身上，所以裝上不同的法寶就成了勝敗關鍵之一。

## 奇術

在《軒轅劍參》中，除了角色可以使用法寶的特技外，角色亦可以使用自己學懂了的奇術，而遊戲的奇術亦將會屬性系統，來使相克的敵人受到重創，就如：光與暗，火與水的等等關係，玩者就可以在戰鬥中得到更大的戰鬥享受。





# 99年摸擬器大特「襲」！PS=PC=MAC？

TEXT：禮服無聊俠

記得以前的用電腦玩紅白機的傳聞嗎？大家一直期待的經典遊戲都——重現在電腦上了，不過大家有沒有想過可以在電腦上玩到次世代的遊戲呢？

話說原來去年8月（其實不過是五個月前），PLAYSTATION的模擬器已經出現了，為甚麼現在才介紹呢？因為MAC版的PLAYSTATION模擬器也將推出了，所以順帶提一提，讓大家用來作個參考。

## PLAYSTATION模擬器《PSEmu》的基本配備要求：

X86 CPU WITH FPU（例如INTEL PENTIUM）
WIN 32 OPERATION SYSTEM（WINDOWS 9X或WINDOWS NT）
16 MB RAM
SVGA BOARD
CD－ROM
原裝PLAYSTATION遊戲乙隻

## 建議配備：

AMD K6－2或PENTIUM II CPU
64 MB RAM
SVGA（4 MB RAM）及3D加速卡
聲效卡
CD－ROM

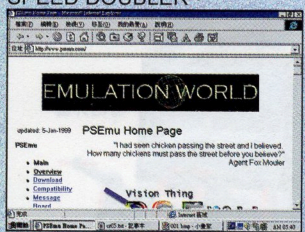
若以PENTIUM 400再加上VOODOO 2的3D卡來執行PC版的PS模擬器，效果比用PS來玩，還要好一點（應該是貼圖方面較優勝吧）。如果再配以40倍速的光碟機，讀碟速度之快更遠超PLAYSTATION。

不過這個始終不是正式授權的程式，而且仍在開發中，有關的開發公司已宣稱這個模擬器可能對電腦及其他器材構成影響，即是說如有意外就要自己負責啊。所以筆者不建議大家太心急去下載，但是各位有勇氣的讀者朋友，可到以下網站一試運氣：

## http://www.psemu.com/index.html

該說說MAC用的PLAYSTATION模擬器了。在三藩市《MAC WORLD EXPO》中，CONNECTIX公司宣佈了為MAC電腦製作PLAYSTATION的模擬器，名為「VIRTUAL GAME STATION」。

CONNECTIX是何許人也？它是一家在1988年創立的公司，曾經開發了一些獲獎的軟件，而比較有名的「作品」包括：CONNECTIX VIRTUAL PC、SURF EXPRESS DELUXE、RAM DOUBLER和SPEED DOUBLER。

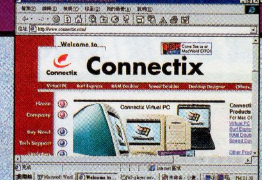



這套軟件可於POWER PC G3上使用，來玩PLAYSTATION的遊戲。現時CONNECTIX已經公布了對應遊戲的名單，大約有七十隻遊戲，其中絕大部份都是美版的動作和運動遊戲，而日版遊戲就暫時未知能否對應。

日本SONY就表示「不承認這一個（VIRTUAL GAME STATION）軟件，而且正考慮採取法律行動」；至於APPLE則表示很高興CONNECTIX能為MAC開發遊戲軟件。

如果想知道更多關於「VIRTUAL GAME STATION」的資料，可以到以下網站：

## http://www.virtualgamestation.com/
## http://www.connectix.com/




其實模擬器在坊間流傳已久，這次有一家公司正式開發未嘗不是一件好事，但是選擇次世代遊戲機為題材，還是第一次。如果這次SONY的起訴成功的話，可能連現有的模擬器也會被一拼禁止使用呢，再加上日本「中古（二手）遊戲」被禁止售賣的情況，相信大家能玩到一些經典舊遊戲的機會就更少了。

# 網上軟件便利店

## 《INTERNET CONTROL CENTER》

如果閣下有一天上網超過四小時的習慣，相信閣下都會在自己的電腦上裝了不少應用軟件，例如FTP、IRC、BROWSER等等，很有可能令到桌面（DESKTOP）變成一個花園、動物園或者另一個TRASH CAN（視乎ICON款式而定）。而下面為大家介紹的軟件，就能夠改善這種情況，令到工作更順暢。

這個軟件名為《INTERNET CONTROL CENTER》，外表看來很簡單，而用法易十分簡易，適合一些經常上網的用家，或者讓使用電腦的新手用來代替設定複雜的捷徑（SHORTCUT）。

基本上《INTERNET CONTROL CENTER》是為上網而設，所以先要設定連線的方法，但是使用者亦可以自行設定按鍵（BUTTON）的內容和增減數目。大家更可以將按鍵的表示改成程式的ICON，那就更易找到要用的程式了。

不過，這個方便新人／忙人／懶人的軟件有一個缺點，就是要花一點時間去設定按鍵，但是設定的方法就只需按幾個鍵，相信它會幫助大家而不麻煩了大家吧。

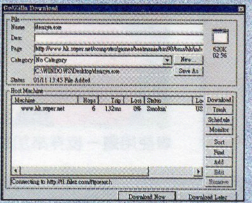
## 《INTERNET CONTROL CENTER》試用版的詳細資料：

最新版本：6.41
Revision Date：July 13, 1998
檔案名稱：icc641.exe
檔案大小：3,774,650
售價：$9.00
網頁：http://www.usefulware.com/icc.html
亦有WINDOWS NT版本

## 《GO！ZILLA》

最近新推出的遊戲DEMO版，動輒都要10MB、20MB，加上常常遇到「交通擠塞」，很多時花了半年也下載不了。更多時會在中途斷線，再重新下載，結果浪費時間和金錢。現在給大家介紹一個，可以強化電腦下載檔案功能的軟件——《GO！ZILLA》。

這個有名的下載輔助軟件已經推出了3.3版，不知大家下載了沒有呢？用法和以前的版本差不多，仍然保留「將下載中的工作暫停」、「設定下載時間表」、「多重下載」、「轉換下載的伺服器」等等。有了它，大家便可以選擇在網路交通的非繁忙時間，讓電腦自己去下載檔案；這個軟件一來省時（省錢），二來方便工作（只是要忍耐一下那些閃動的廣告而矣），難怪得到各方這麼高的評價。




## 《GO！ZILLA》免費軟件的詳細資料：

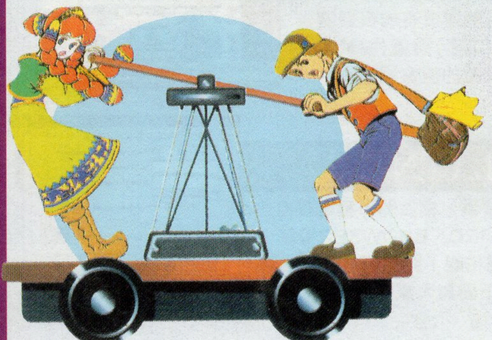
最新版本：3.3
Revision Date: December 20, 1998
檔案名稱：gozilla.exe
檔案大小：1,338,594
網頁：http://www.gozilla.com/
亦有Windows NT版本

Coming SOON

AD 類型：ACT 推出日：近日推出
製造商：SEGA 基板：MODEL 3

# MAGICAL TRUCK ADVENTURE 魔法卡車穿越時空

在一個平靜的早上，遊戲的主角ROY正在草地上享受陽光，當他準備睡覺之際，突然在他上空有3個身影掠過，一個少女正在被2個男人追着，他們將少女身上的一塊會發光的石搶去，於是ROY便決定協助那一個少女取回她的石塊，他們利用一架卡車去追上那兩個男人，就是這樣「MAGICAL TRUCK ADVENTURE」便開始了...



## 遊戲玩什麼

這遊戲的操作十分簡單，玩者只要利用於機身上的控桿，上下地移動加速前進，追趕前面的惡人麼美及馬可或是逃避他們的追捕，一邊回避路上障礙物一邊往版面的終點進發，便是這遊戲的主要目的，不過玩這遊戲最重要的便是要保留體力，玩者們要注意這一點啊！遊戲一共有6版，會有4種不同的障礙物來阻止玩者前進，玩者可以靠分支來玩到其中的3版，出現分支時玩者要利用控桿的上下移動來選擇，而這遊戲會有4個不同的結局。

如果玩者在單打的時候，你的同伴便會是電腦，這樣玩者便要配合電腦的指示而做出指定的動作（不過電腦是十分懶的）。反之在雙打的時候，你的拍擋便會是另外的一個玩者了（廢話），這樣在遇到障礙物的時候便要看看你跟另外的玩者合得來與否了，當然是要有兩部機可以雙打啦！單打時在遊戲完了後會出現達成度，而雙打的話便會是相性度。有心要健身的玩者，可以試試一個人玩兩部機的啊，擔保你一定會玩到筋疲力竭！

一般來說玩者只要將卡車的速度保持在80%便可以的了，可能玩者們在被人追趕的時候會比較緊張，會不斷的加速，其實除了在一些特定的地方要去到最高速之外，其餘的時間玩者還是省回一點力吧！在一些要連續跳躍的地方，玩者也可以利用滑行這一個方法來渡過，也可以保留一點體力。



■單打時在遊戲完了後會出現達成度



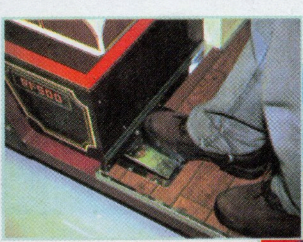
■畫面上出現指示便踩腳踏吧！

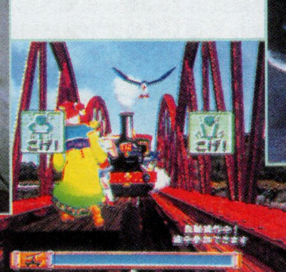

■使用這一校桿來加速


■單輪前進十分危險哩



■遊戲機身的外觀


■配合這一個腳踏做出其他動作


■選了不同的分支會影響到下一版會是什麼


■遊戲的畫面相當不俗


■在水中也可以前進會不會有點古怪呢？

AD 製造商：SNK　基板：HYPER NEO GEO 64
推出日期：1月預定　容量：不明
FIG　2P

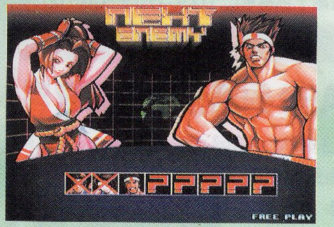
TEXT：KOTARO

Coming SOON

# 《餓狼伝説》系列最新作！

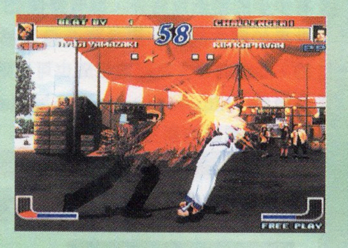
## 餓狼伝説 WILD AMBITION

傳聞已久，利用3D POLYGON製作、《餓狼伝説》系列最新作──《餓狼伝説WILD AMBITION》，終於決定今年春季在HYPER NEO GEO 64上登場。雖然遊戲是採用立體多邊形所製作，但是基本操作依然是以過往系列作品為藍本，所以除了該系列的支持者不會感到陌生之外，也能令他們享受到三次元式《餓狼伝説》的獨有樂趣！





### 回歸原點・新的戰鬥



回說今集《餓狼伝説WILD AMBITION》最特別的地方，就是遊戲的世界觀、時代，以至故事背景均一下子返回原點，回到1991年《餓狼伝説～宿命之戰鬥～》(餓狼伝説第一集)相同的時代設定。那麼大家可能會問『2D《餓狼伝説》系列已經推出了七集，但是為何到現在才有「返回原點」這種想法呢？』

根據SNK第一開發部部長松本裕司(《餓狼伝説》、《龍虎之拳》、《THE KING OF FIGHTERS》、《月華之劍士》系列PRODUCER)及第一開發部開發一課課長伊東正剛(《餓狼伝説》系列製作人員)表示，由於《餓狼伝説WILD AMBITION》是3D POLYGON化後的首個作品，所以他們想藉着系列的新開始，將《餓狼伝説》裏面獨特的世界觀(TERRY與ANDY兩兄弟為養父報仇、向GEESE展開生死之戰的中心故事)重新整理，再奏一遍，務求令大家更能了解《餓狼伝説》系列其中的吸引性！此外，伊東正剛更表示，雖然他們現在正着手開發《餓狼伝説WILD AMBITION》，但是並不代表他們已中止開發2D《餓狼伝説》系列，反而會積極吸收兩個系列不同層面的優點，實行兩種世界和形式同時進發。






※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

### 系統概要

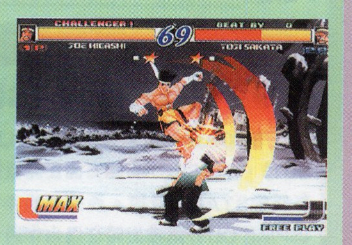
或許大家可能會問，《餓狼伝説》系列最大的特點，就是利用主副兩線之間的移動和攻防，來營造2D世界之外的空間感，但是去到3D世界以後，遊戲取消兩線移動等系統，取而代之是立體對戰格鬥遊戲中不可或缺的系統「軸移動」，那麼會否因而失去《餓狼伝説》系列原有的特色呢？





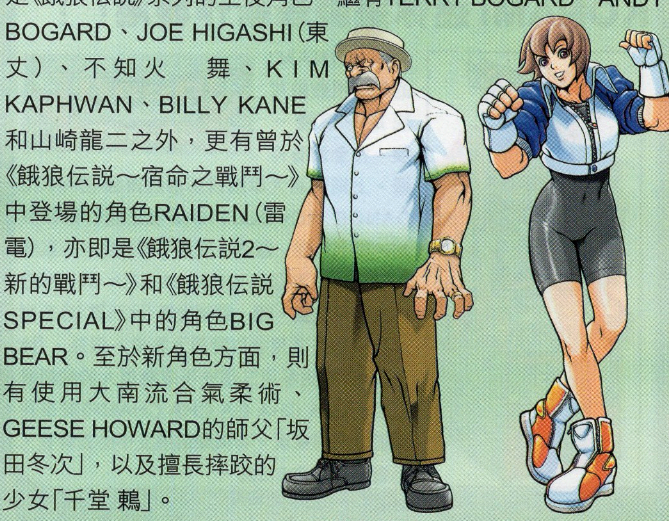
其實如前所述，開發《餓狼伝説》系列的製作人員只是希望利用3D POLYGON技術，製作另一個層面的《餓狼伝説》，而並非保留以往《餓狼伝説》系列特色為重點(想信大家從《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》系列中已可以清楚地感覺得到)，所以大家不難見到《餓狼伝説WILD AMBITION》是有着很多原創及新嘗試的系統，目的是想表現其中的獨特性。





### 登場角色

《餓狼伝説WILD AMBITION》登場角色共為十名，其中八名是《餓狼伝説》系列的主役角色，繼有TERRY BOGARD、ANDY BOGARD、JOE HIGASHI(東丈)、不知火　舞、KIM KAPHWAN、BILLY KANE和山崎龍二之外，更有曾於《餓狼伝説～宿命之戰鬥～》中登場的角色RAIDEN(雷電)，亦即是《餓狼伝説2～新的戰鬥～》和《餓狼伝説SPECIAL》中的角色BIG BEAR。至於新角色方面，則有使用大南流合氣柔術、GEESE HOWARD的師父「坂田冬次」，以及擅長摔跤的少女「千堂 鶫」。



■獨眼的復讎鬼「坂田冬次」

■擅長摔跤和打擊技的少女「千堂 鶫」

# 情報揭示板

TEXT BY: 小健健

## SNK的PRIVATE SHOW又有料到！！



在上幾期的「情報揭示板」皆有提及過於1月22日SNK將會舉辦一個名為「格鬥新世紀第一彈HYPER NEOGEO 64餓狼傳說WILD AMBITION PRIVATE SHOW」的活動。原來，在是次活動中，除了可以玩到第一隻用3D多邊型來製作的《餓狼傳說》──《餓狼傳說WILD AMBITION》外，有關方面還提供一隻秘密遊戲給大家試玩！！ 大家是否很想知道這是一隻怎麼樣的遊戲呢？如果想的話，就可填妥以下表格，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌」，信封面住明「參加餓狼傳說WILD AMBITION試玩會（遊戲誌）」就可以了。下個星期就是了，事不宜遲，快點寫信來啦。

## 《遊戲誌》餓狼傳說WILD AMBITION試玩會報名表格

姓名：__________

年齡：__________ 聯絡電話：__________

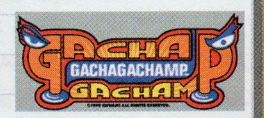
地址：__________

## SEGA開發新版本《SPIKE OUT》！！

SEGA幾個月前推出的ON LINE ACTION GAME──《SPIKE OUT》，據知SEGA有關方面正開發這遊戲的新版本。在新版本內，更會有新的STAGE增加。而這新版本的推出日還是有待公布。WELL，《SPIKE OUT》剛推出時在港也作過一陣的回響，不知這個新版本的反應又會是怎樣？

## KONAMI迷你遊戲最新作襲港！！







KONAMI的業務用遊戲可說是一浪接一浪，完全沒有停過。上期就為大家講過那部跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》現正進行巡回演出。而上星期，觀塘一間電子遊戲機中心就購入了一部名為《GA CHA GA CHA CHAMP》的業務用遊戲。唔，這部機跟《比西霸希》系列一樣，都是低死迷你遊戲大集會。但是，《比西霸希》系列是用三個比手掌還要大的按鈕來玩，而《GA CHA GA CHA CHAMP》就是用兩個方向桿來玩。有興趣的朋友不妨去看看，而每局就收你5塊錢。

## 《DANCE DANCE REVOLUTION》巡回演出反應熱烈！！

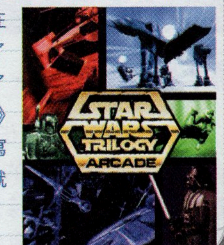


上回就為大家講過，現在風靡日本的跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》，正於香港作巡回演出。雖然現在給大家玩的只是TESTING VERSION，但絕對沒有減少眾玩者的興致。尤是在週末或假日，玩的人真是非常多。而且他們的水準也甚高，就算是最難的一首歌也很容易地被他們攻破。噢，現在試一試玩已經這樣，遲點春季主要貨源來到時，可真不得了。然而這部TESTING VERSION的巡回演出只餘下四個站，還未玩過的朋友可真要試試啦！！

| | | |
|---|---|---|
| 第五站 | 新基地(沙田新城市廣場) | 13/01/99~18/01/99 |
| 第六站 | 金星(荃灣南豐中心) | 19/01/99~25/01/99 |
| 第七站 | Peking House(尖沙咀北京道) | 26/01/99~01/02/99 |
| 第八站 | GAME STATION(元朗教育路千色廣場) | 02/02/99~08/02/99 |

## 在網上溜灠《STAR WAR》的業務用遊戲資料

現在好一些遊戲機中心，都已購入了那部名為《STAR WAR TAILOGY ARCADE》的遊戲，大家也應該玩過了吧？雖然此遊戲在港就不算大受歡迎，但玩的人也不算少。最近在SEGA自己的HOME PAGE中，就出現了《STAR WAR》那業務用遊戲的網頁，內裏除了有少少的遊戲攻略外，還有整個《STAR WAR》世界的歷史簡介。而且整個網頁都是由英文寫的，令沒有日文字款的電腦也可看到。而網頁就是這個：http://www.sega.co.jp/starwars/ 有興趣的朋友可跑去看看。





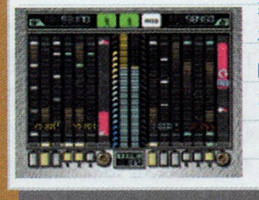
## JALECO也來開發音樂遊戲！！







在業務用的音樂遊戲上，KONAMI所佔的位置也不可說是少。然而繼NAMCO、SEGA等遊戲廠商也加入戰陣後，JALECO也來開發音樂遊戲。這隻音樂遊戲名為《VJ》，玩法跟《BEAT MANIA》差不多，都是根據畫面中的橫線次序按鍵。



然而比較特別的，是此機有4個畫面那麼多，不過其中3個是用來播MTV的。而鍵盤上更有6個鍵之多啊，看你能不能應付啦。

## 《戰鬥層面》可以使用隱藏人物啦！！

在港頗受歡迎的3D格鬥遊戲──《FIGHTING LAYERS》，原來玩者是可以使用遊戲內那些中波士人物的。方法很簡單，當機板開限了一定時間後，玩者在角色選擇畫面的兩端，就可看到有兩個小箭咀。把方向桿拍過去，就可選擇到隱藏人物了。唔，基本上現在遊戲機中心內的《FIGHTING LAYERS》已可使用隱藏人物的了，快些去看看吧。

## 碟機最新版本！！《BEAT MANIA COMPLETE MIX》！！



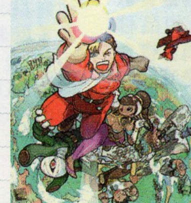

KONAMI正開發《BEAT MANIA》的最新版本，這就是《BEAT MANIA COMPLETE MIX》。在這個VERSION內就將一至三代的歌曲全部收錄，而且還加插3首新歌及INTERNET積分龍虎榜，不過正式推出日還未定。

另外，在去年AM SHOW只以「參考展出」身份出現的捽碟機《BEAT MANIA II DX》，早陣子在日本舉行了LOCATION TEST。據知，此遊戲會於2月在日本正式推出。嘿嘿，眾《BEAT MANIA》的FANS，是否已經手癢癢呢？希望香港快點有得玩就好啦。

## POWER STONE試玩會




CAPCOM第一隻以NAOMI低板開發的遊戲——《POWER STONE》，將會於本月尾舉行為期兩天的試玩會。



據知頭一天只供CAPCOM的會員試玩，而第二天才開放給其他玩者。而這個試玩會除了有得試玩外，更可即場訂購Dreamcast版的《POWER STONE》，而且還會有海報派發。若果想知道是次活動的舉行日期，可留意《GAME PLUS》的「CAPCOM快訊」。順帶一提，這遊戲更會被TV動畫化，預定會於今年4月播映。

## 業務用遊戲時間表

### 99年1月推出

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 參考推出日 |
|---|---|---|---|
| VIRTUAL STRIKER 2 VERSION'99 | SEGA | SPT | 已推出 |
| THRILL DRIVE | KONAMI | RAC | 已推出 |
| 餓狼傳説 WILD AMBITION | SNK | FIG | 1月 |
| FLAME GUNNER | TEMCO | ACT | 1月下旬 |

### 2月以後

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 參考推出日 |
|---|---|---|---|
| POWER STONE | CAPCOM | ACT | 2月 |
| GRADIUS 4 復活 | KONAMI | STG | 2月4日 |
| GIGA WING | CAPCOM | STG | 今冬 |

### 推出日未定

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 |
|---|---|---|
| PILOT KIDS | 彩京 | STG |
| ZOMBIE ZONE | SEGA | ACT |
| FLASH BEATS | SEGA | ETC |
| CRAZY TAXI | SEGA | RAC |

（以上推出日以日本為準）

## 業務用遊戲龍虎榜

| 排行位置 | 遊戲 | 類型 | 生產商 |
|---|---|---|---|
| 1ST | DANCE DANCE REVOLUTION | ETC | KONAMI |
| 2ND | POP'N MUSIC | ETC | KONAMI |
| 3RD | JO JO 奇妙冒險 | FIG | CAPCOM |
| 4TH | VIRTUA STRIKER VERSION'99 | SOC | SEGA |
| 5TH | MEGA TOUCH XL 6000 | ETC | MERIT IND |

以上資料都VIRTUA ZONE提供

VIRTUA ZONE地址：彌敦道大華中心地庫

## 貼紙機又有新花臣！！





現在的貼紙機真是層出不窮。好像現在全香港最受歡迎的，可說是那部又可玩投票、又可把你成為雜誌封面人物的照片印成閃卡的《LOVE GETY STATION》。（即是連機身外都有螢光幕的那部啊）不過，最近日本又有一些超過癮的貼紙機面世啦！！

好像一部叫《HIGHKEY MAGIC》的東西。它除了有32種相框外，最特別的是它的照相鏡頭是可作上下垂直移動的！！那麼就可以照出一些其他貼紙機拍不到的角度。（如TOP VIEW啦）

另外一款叫《D-STUDIO》，這機的外型可給人一種強烈的影樓氣氛。特別是處在於它附有風扇及SPORT LIGHT，令出來的畫面會有風吹的效果及的士高氣氛。令外此機也有些特別的FILTER，好像霧化、CENTER FORCUS等，就像於PHOTO SHOP中加工過一樣~~。

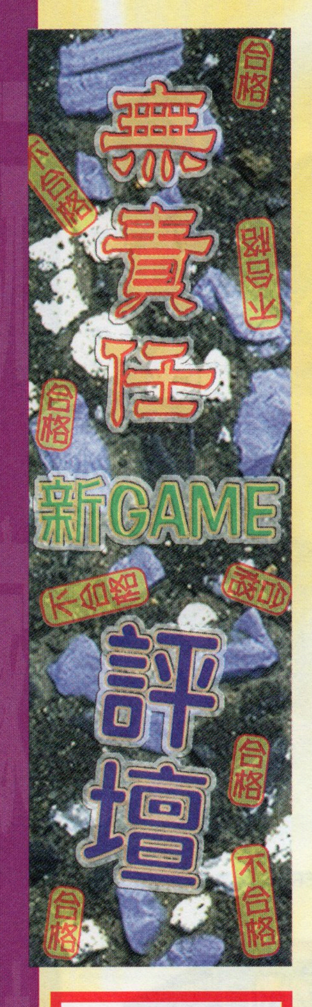





## 體感GAME不會震的原因

其實好一些體感遊戲，好像划艇機《RAPIDIVER》，在遊戲時機身是會震動的，用以增加玩者遊戲時的投入感和趣味。不過在香港，這些震動功能通常都會被刪去，這是由於政府有關方面為了保障玩者的安全，對這些電動的業務用遊戲機嚴加管制所致。據知這樣的管制令不少遊戲機中心的負責人頭痛不已。尤是在遊客區的，很多外國人都對賽車遊戲非常雀躍，但由於遊戲機的震動功能被刪除，這點卻大大減低了他們的消費意慾。

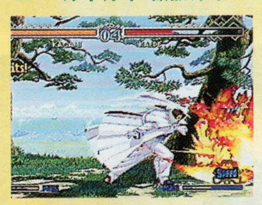
其實政府保障市民的安全是應該的，但若果條例太緊，欠缺彈性，甚至已嚴格得不設實際，這樣反而會削弱業界的競爭力。而對於我們一般玩者而言，在遊戲時這樣也會減了不少樂趣。




## 總評:

近來的新GAME數目真是少之又少，可能是過了聖誕檔期的原故吧。筆者唯有寄期在二月的一列新GAME吧！不過這個月仍有很多可玩性高的作品，例如系統變得更完善的《月華之劍士2》、原汁原味的《SOUTH PARK》及被炒至五百大元的《遊戲王》，大家要趕快試試啊。另外，在這個緊張時刻，DC的新GAME竟然延期，還推出了一隻令玩者摸不着頭腦的遊戲《戰國TURB》……要努力啊！SEGA！
（古拉拉_B）

## 幕末浪漫第二幕 月華之劍士～月中芳華 綴散月下～



AD／FIG／SNK
© SNK 1998

相距一年後推出的續篇，雖然本作重點比較集中在系統改良方面，但是就以平衡度和遊戲性而言，絕對不比前作所遜。然而遊戲最大的缺點，便是電腦對系統的熟練程度和先讀能力太過強，往往令很多人也望而卻步。至於速度方面，亦因為需要遷就遊戲平衡性而有着限制，可是整體來說遊戲性極高，是為近年較優秀的劍術對戰格鬥作品。（KOTARO）

**評分：**

- 人物／機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：4分
- 難易度：4分
- 移植度：——

**平均分：3.86分**

和前作相比，2代給人的感覺招式更連貫，更華麗，可做的東西亦增加了不少；DASH加上攻擊是突擊的好方法，而空中彈往往是反敗為勝的關鍵。可是2代給筆者的感覺卻不如一代般扎實，所指的並不是人物的招式，而是中招時的感覺，另外各個人物的招式和上一集亦有著一定分別，有玩開上一集的朋友，非要重新熟習一番不可了。（積奇）

**評分：**

- 人物／機械：3.8分
- 畫面：3.8分
- 音樂／音效：3.8
- 故事：－分
- 操作性：4分
- 投入度：4.3分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.7分
- 移植度：－分

**平均分：3.84分**

## THEME AQUARIUM




PS／SLG／MEM



同樣是《THEME》系列的作品，雖然玩法跟以往的都是差不多，但在感覺上便沒有以前的那麼有趣，可能是沒有了一些搞鬼的EVENT，而且難度也比以往的高，筆者最喜歡的便是遊戲中魚的品種多，以儲齊牠們為目標會是一個很好的消磨時間的做法，LOAD碟太過頻密是最大的弱點，不過有趣的便是可以對應到PocketStation（非洲）

**評分：**

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

**平均分：2.79分**

如果大家有玩過《theme Park》及《theme Hospital》的話，就一定要試試這隻《theme Aquarium》了。基本上，遊戲玩法和之前作品差不多，而且遊戲亦同樣保留著一貫有趣輕鬆的風格。可是，PlayStation的Load碟時間較耐，故此若果遊戲有電腦版的話，就一定非買不可了。（幸好此遊戲對應PocketStation，這是電腦版沒有）(Agent X)

**評分：**

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：—
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：—

**平均分：3分**

## SOUTH PARK




N64/STG/ACCLAIM/美版遊戲



這個雖然是一個射擊遊戲，但卻他做到「衰仔樂園」卡通那份感覺。當每次見到一大堆敵人湧過來，筆者都會感到一份緊張感，而這感覺是很難從其他遊戲中得到的。筆者最欣賞就是遊戲進行時角色不斷說出的ADULT LANGUAGE，簡直十分有趣。（怪傑）

**評分：**

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：4分
- 移植度：—

**平均分：3.44分**

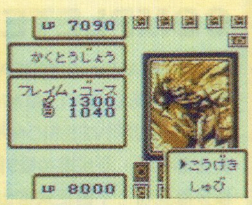
自從GOLDEN EYE成功以後，一些類似的遊戲亦相繼推出，筆者覺得《SOUTH PARK》會是其中較出色的一隻，雖然遊戲性不太高，但有精彩的演出。那些古靈精怪的角色、故事和武器計設就是遊戲的最大賣點，還有很多劇情都是忠於原著的(例如瘃葛(KENNY)每集都要慘死、蛋散(CARTMAN)經常將穢語掛在咀邊)。對《SOUTH PARK》FANS(包括筆者)來說實在是一大喜訊。(古拉拉_B)

**評分**

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：5分
- 故事：4分
- 操作性：3分
- 投入度：5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：—

**平均分：3.7分**

## 遊戲王




GAME BOY／ETC／KONAMI／4300日圓
© 1998 KONAMI © 高橋和希／集英社・朝日電視台・電通・東映動畫

又是那咭片式對戰型遊戲，玩上去好像與某遊戲一樣，完完全全沒有任何新意，不過好在她是經過連載漫畫而出現的遊戲，而且可以經過對戰線或通信機能將玩者手上所持有的CARD作互相交換，總算是有個特別的地方。（山寺良牙）

**評分：**

- 人物／機械：2分
- 畫面：1分
- 音樂／音效：—
- 故事：3分
- 操作性：4分
- 投入度：—
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：—

**平均分：2.5分**

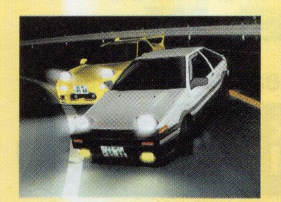
以有名漫畫《遊戲王》為題材的卡片遊戲，遊戲共有兩個模式，分別是故事及對戰模式，玩者需利用卡片的特性與對手戰鬥，由於卡片有分為攻擊及輔助兩大系，令到對戰時加添更多樂趣，此外，還可將攻擊系卡片融合，變成更強的卡片，這點相信是遊戲最吸引之處。(MS)

**評分：**

- 機械／人物：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：—
- 難易度：3分
- 移植度：—

**平均分：2.86分**

## 頭文字D



PlayStation／RAC／講談社／5800日圓
© 1999 SHIGENO秀一
© 1999講談社／JAM

由同名的漫畫而演變出來的賽車遊戲，玩法大可不用多說，遊戲本身是十分考玩者的DRIFT駕駛技術，並不是主要鬥速度，遊戲畫面及玩法屬一般；比較令本人稱嘆的場面就只有故事模式中的過場MOVIE及REPLAY，整體上來說，玩不慣賽車遊戲及初次接觸這遊戲的玩者會玩得比較辛苦，但玩上手之後便幾乎可以大獲全勝。（山寺良牙）

**評分：**

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：—
難易度：4分
移植度：—

平均分：3.57分

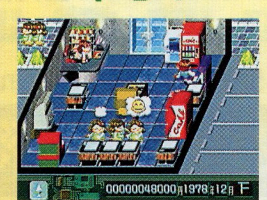
在這個幾乎沒有遊戲出的兩星期，還有用氣把遊戲推出來，真是勇氣可加。說回遊戲的，這是一隻有故事連繫住的一隻賽車遊戲。不過嘛，賽道可真比較單調，全是在山區上面的，不是上山就是落山，景物又是差不多的，很悶。而且多邊形的製作，絕對不可以說是合格。至於說到操控方面，其跣車太的感覺倒有點像《SEGA RALLY》，以這樣的方法過急彎又真是蠻有挑戰性。唔，可說是一隻中規中矩的作品。（小健健）

**評分：**

人物／機械：2.7
畫面：3.0分
音樂／音效：2.7分
故事：2.8分
操作性：3.3分
投入度：3.0分
原創性：3.2分
難易度：3.4分
移植度：—

平均分：3.01分

## 製成！遊戲機中心！



PS／SLG／翔泳社／5800日圓
© 1999 Shoeisha Co.,Ltd.

基本結構與著名的《便利店時代》大同小異，就連畫面配置與系統都很相近，不過內容卻變成很有情意結的街機電玩，玩者從中可體驗到經營一間日式遊戲機中心的過程。遊戲流程由1978年開始，當時可購入超經典的基板《太空侵略者》和《彈磚》等，不過可惜筆者並沒有時間去看看到底在1987年時，會否出現《街霸》這類革命性作品。
（FUKUDA）

**評分：**

人物／機械：3.0分
畫面：3.0分
音樂／音效：2.5分
故事：3.0分
操作性：2.5分
投入度：4.0分
原創性：2.5分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：2.94分

這遊戲就有點像《便利店時代》那樣經營遊戲店。不過開始進行時，年份就在街機開始的年代（1978年），而再加上遊戲畫面十分簡單，真的會令玩者感到十分沉悶，當中沒有一些會令筆者感到欣賞的地方。在遊戲中，筆者只可以在其中感到經營遊戲店的痛苦之處。（怪傑）

**評分：**

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：—

平均分：2.13分

## 封神領域 Eretzvaju



PS／FIG／YUKE'S
© YUKE'S

獨立後首次推出遊戲的YUKE'S所製作的《封神領域》，是個集合了多種要素的格鬥遊戲，在人設上，每個人物都像一種類型動畫片的風格，AIC製作的OP可算合格，但並非特別出色，然而戰鬥部份就算不錯，除了人物的動作頗流暢外，在出必殺技時的鏡頭變化頗為出色，感覺就像看龍珠的戰鬥場面一樣。（J.J）

**評分**

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3.5分

平均分：3.56分

演出不俗（鏡頭、效果、人物設定）的一個遊戲，唯一欠缺的是一隻格鬥遊戲帶給玩者的感覺——不是你死便是我亡、互相競爭的迫力。另外，也是關於她的人設，雖然和近期CAPCOM的一隻機械人格鬥是完全兩回事，出來的感覺卻是異曲同工。（古拉拉_B）

**評分**

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：—

平均分：2.6分

## 戰國TURB



DC／ARPG／對應VMS
© 1998 NEC HOME ELECTRONICS LTD.／QNEP CO., LTD.
© 1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

實在替DC和其買家不值，竟然有這樣的「好」遊戲推出，的而且確是開發人員對各位的一個十分「有」意思的交代。甚麼人設物設，還有主機的強大機能，都不能在遊戲中發現，只造出一個完全不能明白、理解的遊戲（或者是筆者的日文不好吧）。另外，畫面質素和SEVENTH CROSS實在「有得揮」，感覺像是替DC「趕客」。（古拉拉_B）

**評分**

人物／機械：1分
畫面：1分
音樂／音效：1分
故事：0.5分
操作性：0.5分
投入度：0.5分
原創性：1分
難易度：0.5分

平均分：0.75分

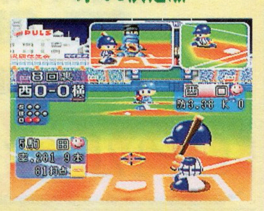
一隻非常"另類"的Dreamcast遊戲。人物設計方面比較幼兒占，而且操作亦非常之簡單。對於一直以為Dreamcast遊戲必定畫面華麗、動作奇多的朋友，就一定會令你感到驚訝。雖然現時Dreamcast遊戲實在太少，不過如果你想享受一下簡簡單單的遊戲，便不妨買來玩玩吧！(Agent X)

**評分：**

人物/機械：3分
畫面：3.5分
音樂/音效：2分
故事：2分
操作性：1分
投入度：1.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

總分：2.25分

## 實況POWERFUL職業棒球'98決定版



PlayStation／SPT／KONAMI／4800日圓
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

和上一集「開幕版」相比，這個「決定版」給人的感覺便是新意欠奉了。如你不是一個棒球迷的話，那麼內裡新加的，日本職棒下半年的新資料便對你沒甚麼得著。加上育成模式也只是更新了一些變數，實在令人失望。然而看見遊戲內巨人隊的高橋實力得到提升，從中亦知道工作人員搜集資料的努力。沒有買前作的人，這個會是不錯的選擇。（積奇）

**評分：**

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：—
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：3.5分
移植度：—

平均分：3.3分

一隻《實況POWERFUL職業棒球》出完又出，但骨子裏也是那些東西，不像同廠的《WINNING ELEVEN》般不斷地進化。WELL，基本上這遊戲跟《實況POWERFUL職業棒球98開幕版》幾乎完全一樣，不同的只不過是UPDATE了些球隊資料，遊戲系統可沒有改變。即是又是那些「加多了少少東西，就賣多隻遊戲」的貨色。然而在遊戲性用完又用，又沒有甚麼改進的情況下，還要賣4800日圓，值不值呢？（小健健）

**評分：**

人物／機械：2.1分
畫面：2.0分
音樂／音效：2.9分
故事：—
操作性：2.9分
投入度：2.7分
原創性：0.7分
難易度：3.0分
移植度：—

平均分：2.3分



# PLAYER'S GAME CHAT

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

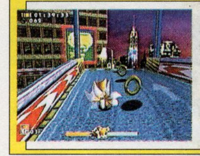
## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

## GPM 銷售榜

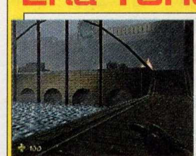
店舖提供最新資料！！

### 1st SONIC ADVENTURE



DREAMCAST／ACT
■SEGA
12月23日發售
5800日圓

### 2nd TUROK 2



NINTENDO 64／3D STG
■ACCLAIM
發售中

### 3th STREET FIGHTER ZERO 3



PlayStation／FIG
■CAPCOM
12月23日發售
5800日圓

### 4th SOUTH PARK



NINTENDO 64／3D STG
■ACCLAIM
發售中

### 5th 薩爾達傳說～時之洋笛～



NINTENDO 64／RPG
■NINTENDO
11月21日發售
6800日圓

### 6th POCKET MONSTER PICACHU

GAMEBOY／RPG
■任天堂　9月12日發售 3000日圓

### 7th VIRTUA FIGHTER 3tb

DC／FIG
■SEGA　11月27日發售　5800日圓

### 8th GB 薩爾達傳說 DX 英文版

GAMEBOY／RPG
■NINTENDO　發售中

### 9th STAR WARS ROGUE SQUADRON

NINTENDO 64／STG
■LUCASARTS　發售中

### 10th THE KING OF FIGHTERS'98 CD 限定版

NEOGEO CD／FIG
■SNK　12月23日發售　6800日圓

## HYPER 有腦遊戲榜







| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | TALES OF PHANTASIA | NAMCO | 87票 |
| 2nd | 少年街霸 3 | CAPCOM | 85票 |
| 3rd | 機動戰士高達 馬沙之反擊 | BANDAI | 76票 |
| 4th | 幻想水滸傳 2 | KONAMI | 73票 |
| 5th | 拳皇 98 | SNK | 70票 |
| 6th | EHRGEIZ | SQUARE | 58票 |
| 7th | 陸行鳥不思議迷宮 2 | SQUARE | 56票 |
| 8th | SONIC ADVENTURE | SEGA | 52票 |
| 9th | 櫻大戰 帝擊 GRAPH | SEGA | 47票 |
| 10th | BEAT MANIA APPEND 3rd Mix | KONAMI | 37票 |

## 你最期待的家庭遊戲



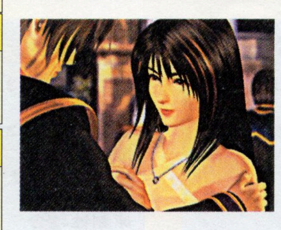




| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | (PS) 超級機械人大戰 F 完結編 | 78票 | BANPRESTO |
| 2nd | (DC) 神機世界 EVOLUTION | 74票 | SEGA／EPS |
| 3rd | (DC) SEGA RALLY 2 | 65票 | SEGA |
| 4th | (PS) FINAL FANTASY VIII | 64票 | SQUARE |
| 5th | (SS) 拳皇 '98 | 60票 | SNK |
| 6th | (NGP) NGP 格鬥系列 REAL BOUT 2 | 53票 | SNK |
| 7th | (PS) DRAGON QUEST VII | 50票 | ENIX |
| 8th | (PS) 電車 GO！2 | 48票 | TAITO |
| 9th | (N64) ORGE BATTLE 3 | 45票 | QUEST |
| 10th | (SS) FRIENDS～青春之光輝～ | 32票 | NEC INTERCHANNEL |

## 日本雜誌《The PlayStation》1月22・29日號，讀者期待榜

統計日期截至1月12日



| 今回 | 前回 | 遊戲名 | 製造商 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | FINAL FANTASY VIII | SQUARE |
| 2 | 3 | DRAGON QUEST VII | ENIX |
| 3 | 4 | EHRGEIZ | SQUARE |
| 4 | 2 | TALES OF PHANTASIA | NAMCO |
| 5 | 6 | 幻想水滸傳 2 | KONAMI |

新城997 有腦事件簿









**新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動**

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

# 「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

## 第90期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

攻殼機動隊 Ghost in the shell 海報 ........ 5名
凌家傑 Z608 ××× (7)
FRANKIE MA Z403 ××× (3)
LUI LING SIU P005 ××× (6)
CHUNG KA LOK Z627 ××× (1)
DORIS CHOI NGA TING Z098 ××× (2)

《VIRTURA FIGHTER 3tb》海報 ........ 2名
CHAN HON WING Z423 ××× (1)
何浩威 V061 ××× (8)

《Pen Pen Trilcelon》海報 ........ 3名
譚港文 V086 ××× (4)
陳潔兒 Z858 ××× (9)
嚴啟峰 Z440 ××× (4)

《Street Fighter Zeros 3》海報 ........ 5名
何家榮 Z163 ××× (1)
黎英輝 Z516 ××× (4)
陳遨麟 Z166 ××× (4)
瞿慧芳 P054 ××× (2)
蔡寶偉 Z168 ××× (1)

《雙界儀》Trading Card ........ 1名
梁成昆 Z332 ××× (0)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

## 讀者意見板

**謝嘉健：**
「你們的西洋遊物做得十分之出色，其鬼老和老外最鬼馬。」

**LOK KAM WAI：**
「希望以後有關RPG GAME的攻略中，盡量講解故事詳細內容，令不懂日文的玩家更投入。」

**陳錦斌：**
「ZERO 3確是P.S.上最成功的一隻平面格鬥，只是LOAD碟時間太長。」

**郭子樂：**
「你們在之前出的GAME PLAYERS 64很詳盡，尤其是《薩爾達傳說~時之洋笛》！希望你們以後再出同類型的書呀！」

**蘇美兒：**
「希望ADVANCED V.G.2會出AVG或RPG類型遊戲，因我很喜愛遊戲內的武內優香，而且我較喜愛AVG和RPG類型，而不愛FIG.。」

## 今期獎品

**《Street Fighter Zero 3》海報 ... 5名**

**《R4 Ridge Racer Type 4》海報 ..... 5名**

**DC遊戲《神機世界》海報 ........... 5名**

**《PoPoRoGue》預告版CD ......... 1名**

**特別鳴謝：**

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

## HYPER有腦遊戲榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：1月27日

姓名：__________________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：__________ 聯絡電話：__________

地址：______________________________

______________________________

電郵地址：(如適用)__________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲 (只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：__________ __________ __________

遊戲生產商：__________ __________ __________

**讀者意見板** 可填寫有關任何遊戲之意見

______________________________

______________________________

______________________________

______________________________

本周遊戲提名(截至1月13日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

### HYPER有腦遊戲榜

□1.超級英雄作戰
□2.Thousand Arms
□3.THEME AQUARIUM
□4.艾莉工作室
□5.BASS LANDING
□6.大運動會GTO
□7.DEEP FREEZE
□8.幻想水滸傳II
□9.EHRGEIZ
□10.古惑狼3
□11.FIGHTING EYES
□12.新世代機械人戰記BRAVE SAGA
□13.蒸汽火車頭運轉模擬
□14.瑪魯王國的木偶公主
□15.Hello Kitty White Present
□16.機動戰士高達　馬沙之反擊
□17.THE FAMILY RESTAURANT
□18.TOWER DREAM 2
□19.做吧！遊戲機中心
□20.少年街霸3
□21.大盜伍衛門　綾繁一家的黑影
□22.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix
□23.實況棒球'98決定版
□24.陸行鳥不可思議迷宮2
□25.封神領域
□26.ROOMMATE W
□27.LUCIFFER RING
□28.LORD MONARCH
□29.我愛電車
□30.TALES OF PHANTASIA
□31.桃太郎傳說
□32.SILENT MOBIUS幻影墮天使
□33.CIVILIZATION II
□34.FARLAND SAGA時空路標
□35.6吋MY DARLING
□36.GIRL DOLL TOY
□37.櫻大戰　帝擊GRAPH
□38.SEVENTH CROSS
□39.SONIC ADVENTURE
□40.俄羅斯方塊4D
□41.INCOMMING人類最終決戰
□42.KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING
□43.F-1世界格蘭披治
□44.MARIO PARTY
□45.大盜伍衛門 道中妖怪多籮籮
□46.STAR WARS ROGUE SQUADRON
□47. SOUTH PARK
□48.SNOW SPEEDER 2
□49. TUROK 2
□50.拳皇'98
□51.其他：__________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

# 新GAME時間表

## PlayStation

## 一月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月14日 | BASS LANDING | ASCII | 6800日圓 | SLG |
| | BACKGAMMON | ALTRON | 5800日圓 | TAB |
| | BASS LANDING (連釣魚手擊版) | ASCII | 9990日圓 | SLG |
| | BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO | INCREMENT P | 5800日圓 | RAC |
| | "CINEMA 英會話系列 Vol.1 不要去天國,爸爸" | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | DEEP FREEZE | SAMMY | 5800日圓 | AVG |
| | 做吧! GAME CENTRE | 翔冰社 | 5800日圓 | SLG |
| | SAKADIA | SCE | 5800日圓 | RPG |
| | 成為魔法使的方法 | TGL | 6800日圓 | ARPG |
| | MASIYA BEST LANGRISSER I & II | MASIYA | 2800日圓 | SLG |
| | 封神領域 Eretzvaju | yuKE'S | 5800日圓 | ACT |
| 1月21日 | ■去吧 FLY FISHING | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SPT |
| | TRUE LOVE STORY 2 | ASCII | 6800日圓 | AVG |
| | SNOW BOARD KIDS PLUS | ALTUS | 5800日圓 | SPT |
| | 快刀亂麻 雅 | IMADIO | 5800日圓 | SLG |
| | 快刀亂麻 雅 (限定版) | IMADIO | 7800日圓 | SLG |
| | ANGELIQUE SPECIAL(KOEI THE BEST) | KOEI | 2800日圓 | SLG |
| | 水滸傳 天命之誓(KOEI THE BEST) | KOEI | 2800日圓 | SLG |
| | BATTLE 昆虫傳 | JALECO | 5800日圓 | ACT |
| | 美少女夢工場 GO!GO!公主 | NINELIVES | 5800日圓 | SLG |
| 1月28日 | ■DUKE NUKEM | KING RECORD | 5800日圓 | ACT |
| | ■IS INTERNATIONAL SECTION | SQUARE | 5800日圓 | STG |
| | ■DIGIMON WORLD | BANDAI | 5800日圓 | SLG |
| | ■ECSAFORM | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | SRPG |
| | ■SUPER HERO 作戰 | BANPRESTO | 6800日圓 | RPG |
| | ■遊戲軟件創作室 | IMAGINEER | 5800日圓 | SLG |
| | ■釣道~溪流・湖編~ | OZ CLUB | 5800日圓 | SLG |
| | GUGU TROPS | ENIX | 5800日圓 | SLG |
| | 神氣十足組3~感覺 BETTER~ | 講談社 | 4300日圓 | PUZ |
| | CLICK MEDIC | SME | 5800日圓 | TAB |
| | SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交匯點 | TUNE SOFT | 5800日圓 | AVG |
| | Palor! PRO 5 彈珠實機模擬遊戲 | 日本 TELNET | 5200日圓 | SLG |
| | BLOODY ROAR 2-BRINGER OF THE NEW AGE- | HUSON | 5800日圓 | FIG |
| | 北電子 VIRTUA PACHINSLOT | MAP JAPAN | 6800日圓 | TAB |
| | LANGRISSER IV & V FINAL EDITION | MASIYA | 6800日圓 | SLG |
| | PACHINSLOT 帝王 | MEDIA ENTERTAINMENT | 5800日圓 | TAB |
| | REFRAIN LOVE2 | RIVER HILL SOFT | 6800日圓 | AVG |
| 1月下旬 | ■BUBBLE GUN KID | TAKARA | 5800日圓 | STG |
| 1月 | 日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編 | NAXAT | 4800日圓 | TAB |

## 二月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月4日 | ■POCKET MUU MUU( POCKET STATION 專用 CD-ROM) | SCE | 4800日圓 | ETC |
| | 小魔女大作戰 | BANDAI | 6800日圓 | STG |
| | 學園戰隊 SOL BLAST | CHARAVAN INTERACTIVE | 5800日圓 | AVG |
| | ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 | KOEI | 7800日圓 | SLG |
| | ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| | 維新之嵐 幕末志士傳 | KOEI | 7800日圓 | SLG |
| | CYBER 大戰略~出擊!春風戰隊~ | SYSTEM SOFT | 6800日圓 | SLG |
| | 祇園花2~金澤文子篇~ | 日本物產 | 5800日圓 | AVG |
| | SPECTRAL FORCE-IDEA FACTORY COLLECTION- | IDEA FACTORY | 2800日圓 | RPG |
| | REBUS ( THE BEST ) | ATLUS | 2800日圓 | SLG |
| 11日 | ■小貓小狗 WONDERFUL 2 | BANPRESTO | 5800日圓 | SLG |
| | Pi與 Mail | HUDSON | 2800日圓 | ETC |
| | FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | Parlor! PRO6 彈珠實機 SIMULATION | 日本 TELNET | 5200日圓 | SLG |
| 18日 | ■POP'N MUSIC | KONAMI | 5800日圓 | SLG |
| | 信長之野望 武將風雲錄 | KOEI | 5800日圓 | SLG |
| | 感應少年 EIJI | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | BIKU BIKU 仙太郎~方塊餐~(暫稱) | 講談社 | 4800日圓 | PUZ |
| | 超戰鬥球技 | HECT | 5800日圓 | SPT |
| 25日 | ★必殺彈珠 Station 4~英雄們的挑戰~ | SUNSOFT | 4800日圓 | ETC |
| | ■FAVORITE DEAR | NEC INTER CHANNEL | 5800日圓 | SLG |
| | ■邂逅相愛 | SEM | 5800日圓 | AVG |
| | OASIS ROAD | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | ~幕末浪漫~月華之劍士 | SNK | 5800日圓 | FIG |
| | 成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV | KOEI | 7800日圓 | SLG |
| | HEART OF DARKNESS | SAMMY | 5800日圓 | AVG |
| | 女忍者捕物帖 | GMF | 5800日圓 | ACT |
| | 後夜祭 | 翔泳社 | 5800日圓 | AVG |
| | 立體忍者活劇 天誅 忍凱旋 | SME | 4800日圓 | ACT |
| | SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇 | TUNE SOFT | 4800日圓 | AVG |
| | DREAM CIRCUS | TGL | 5800日圓 | RAC |
| | MAGICAL DROPS 3 | DATAEAST | 5800日圓 | PUZ |
| | 怪物農場2 | TECMO | 5800日圓 | SLG |
| | THE AIRS | PACK IN SOFT | 5800日圓 | RPG |
| | 黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~ | BIG FACTORY | 5800日圓 | AVG |
| | WORLD NEVERLAND 2 | RIVERHILL SOFT | 5800日圓 | SLG |
| 2月下旬 | 19時03分-上野發夜光列車- | VISIT | 5800日圓 | AVG |
| | ■魔女們之睡眠-復活祭- | PACK IN SOFT | 3800日圓 | AVG |
| | ■指揮德國空軍 | VICTOR SOFT | 5800日圓 | STG |
| 2月 | ■貓侍 | HUMAN | 5900日圓 | AVG |
| | ■真髓・圍棋仙人 | J・WING | 8900日圓 | TAB |
| | ■水族館 PROJECT | TEICHIKU | 5800日圓 | SLG |
| | ★PUZZLE MANIA | HUMAN | 4800日圓 | PUZ |
| | TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱) | ARIKA | 價格未定 | PUZ |
| | 空母戰記 | UNBALANCE | 7800日圓 | SLG |
| | 天下統一 | UNBALANCE | 5800日圓 | SLG |
| | TRICLY SLIDERS | CAPCOM | 5800日圓 | SPT |
| | MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | 吉本麻雀俱樂部 | 彩京 | 價格未定 | TAB |
| | CINEMA 英會話 Vol.2 INTERCEPTER | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | OPTION TURING CAR BATTLE 2 | JALECO | 價格未定 | RAC |
| | EBEROUGE 2 | TAKARA | 5800日圓 | SLG |
| | COMBAT CHORO Q | TAKARA | 5800日圓 | RAC |
| | 小基洛的 PRINT CLUB 大作戰 | TOMY | 5800日圓 | ETC |
| | 威路特阿布・依蘇特尼亞 | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | 宇宙戰艦大和號 (暫稱) | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | ARMORED CORE MASTER OF ARENA | FROM SOFTWARE | 5800日圓 | ACT |
| | 悠久幻想曲 ensemble 2 | MEDIA WORKS | 3800日圓 | AVG |

## 三月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3月4日 | ■SILENT HILL | KONAMI | 5800日圓 | SLG |
| | 聖少女艦隊 VIRGIN FLEET | KONAMI | 5800日圓 | SLG |
| | TOMB RAIDER 3 | ENIX | 6800日圓 | ACT |
| | SONATA | TEEN AND E SOFT | 6800日圓 | RPG |
| | AIR RACE CHAMPIONSHIP | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | 不詳 |
| 11日 | ■FINAL FANTASY VI | SQUARE | 4800日圓 | RPG |
| ? | ★FINAL FANTASY COLLECTION | SQUARE | 6800日圓 | RPG |
| | ★FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE | SQUARE | 8800日圓 | RPG |
| | ★GLOBAL FORCE 新・戰鬥國家 | SCE | 5800日圓 | SLG |
| | 火魅子傳 戀解 | 博報堂 | 5800日圓 | SLG |
| | ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~ | SNK | 6800日圓 | AVG |
| 18日 | ■MYSTIC ARK-夢幻劇場- | ENIX | 價格未定 | AVG |
| | 電車 GO!2 | TAITO | 5800日圓 | SLG |
| | 電車 GO!2 SPECIAL GIFT PACK | TAITO | 5800日圓 | SLG |
| 25日 | ■THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS | SNK | 5800日圓 | FIG |
| | ■1970年代風機械人動畫 P-X俠 | AROMA | 6800日圓 | STG |
| 3月上旬 | ■目標!名門棒球部 | DUST | 5800日圓 | SPT |
| | ★吸血鬼傳說 | ARTDING | 5800日圓 | 不詳 |
| 3月下旬 | ★Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲 | 日本 TELNET | 5200日圓 | SLG |
| 3月發售 | ■建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI | 富士通電腦系統 | 5800日圓 | SLG |
| | ■TOMY CAR TOWN 創作室 | TOMY | 價格未定 | SLG |
| | ■GALLOP RACER 3 | TECMO | 5800日圓 | RAC |
| | ★今夜也是千兩箱 | E3 STUFF | 5800日圓 | 不詳 |
| | GUNGHO BRIGADE | TOMY | 5800日圓 | SLG |
| | 完全怪物世界 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | SOUL HACKERS | ALTUS | 價格未定 | RPG |
| | RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~ | WARP SYSTEM | 5800日圓 | ACT |
| | 職業麻雀「兵」2 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TAB |
| | 搖滾都市 OSAKA | KING RECORD | 6800日圓 | SLG |
| | CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 決定!英雄學園!! | CSC MEDIA | 5800日圓 | FIG |
| | 小巨人 MICROMAN | TAKARA | 5800日圓 | ACT |
| | PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (暫稱) | TEL 研究所 | 價格未定 | TAB |
| | N GAUGE 駕駛氣氛 GAME | 東芝 EMI | 5800日圓 | SLG |
| | CAPTAIN LOVE | 東芝 EMI | 6800日圓 | SLG |
| | TURNING POINT (暫稱) | NAXAT | 5800日圓 | SLG |
| | Cybernetic EMPIRE | 日本 TELNET | 價格未定 | AVG |
| | 小不點 RALF 之大冒險 | NEW | 價格未定 | ACT |
| | 新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者 | VAP | 5800日圓 | RAC |
| | 超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛 | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | STG |
| | ARMED FIGHTER | BANPRESTO | 5800日圓 | FIG |
| | 超級機械人大戰 F 完結編 | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | 全日本摔角~王者之魂~ | HUMAN | 價格未定 | SPG |

## 四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | ELLEN | VISCO | 5800日圓 | SLG |
| | ■R | FAB | 價格未定 | 不詳 |
| | ■撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE | ASCII | 4800日圓 | SPT |
| 4月上旬 | THE NOVELS | VISIT | 價格未定 | AVG |
| | ■VIRUS THE BATTLE FIELD | POLYGRAM | 4800日圓 | TAB |
| 4月 | ■X-PO | IDEA FACTORY | 3800日圓 | 不詳 |
| | ■往光輝的季節去 | KID | 價格未定 | AVG |
| | ■慶祝格蘭披治 | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | RAC |
| | ■小角色遊戲 銀河英雄傳說~GO GO CASINO | 德間書店 | 4800日圓 | TAB |
| | ★DRAGON MONEY | MICROCARBIN | 5800日圓 | 不詳 |
| | NICE 物語 | 每日 COMMUNICATION | 5800日圓 | AVG |
| | 將棋幼稚園 | AFFECT | 5800日圓 | TAB |
| | NBA Live 99 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 價格未定 | SPT |
| | CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | MOTO KIDS | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | STG |
| | 店 DE 店主 | TECNO SOFT | 價格未定 | SLG |

## 五至八月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5月 | ■PRUMUI PRUMUI | CULTURE PUBLISHERS | 5800日圓 | ARPG |
| | CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 驚天危機! | 德間書店 | 5800日圓 | AVG |
| 6月 | CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | PRESSURE ZONE | TAKI 工房 | 價格未定 | ACT |
| 7月 | DINO BREEDER another progress | J・WING | 5800日圓 | SLG |
| | ■給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編 | SME | 價格未定 | SLG |
| | ■給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編 | SME | 價格未定 | SLG |
| 8月下旬 | 閉鎖病院(暫題) | VISIT | 價格未定 | AVG |

## 玖玖年春

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | ■UFO-A DAY IN THE LIFE | ASCII | 價格未定 | 不詳 |
| | ■新時代劇 ACTION 羅剎之劍 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ■WAKU PUYO DUNGEON 決定盤 | COMPILE | 價格未定 | RPG |
| | ■MAVI BABY STORY | POLOS | 4800日圓 | SLG |
| | ■MR PROSPECTOR | RYSMICS | 價格未定 | ETC |
| | 太陽之預告 | PROGRESS | 價格未定 | ETC |
| | 家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | MACROSS VF-X2 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | STG |
| | TANK SIMULATOR (暫稱) | ASCII | 價格未定 | SLG |
| | WIZARDRY~DIMGUIL~ | ASCII | 6800日圓 | RPG |
| | GALERIANS | ASCII | 價格未定 | ACT |
| | 悠久之伊甸 | ASCII | 價格未定 | AVG |
| | MEREMANOID | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | POP'N TANKS | ENIX | 價格未定 | ACT |
| | SHALE BLAKER | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | MONSTER COLLECTION (暫名) | 角川書店 | 價格未定 | RPG |
| | JUNGLE PATROL | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | STG |
| | BURGER BURGER 2 (暫稱) | GAPS | 5800日圓 | SLG |
| | 被狙擊的街 | KAJ | 價格未定 | SLG |
| | Zill O'll | KOEI | 6800日圓 | RPG |
| | BOYS BE....2nd Season | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | 心緒不寧之預感 (暫稱) | 講談社 | 價格未定 | AVG |
| | DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~ | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | NBA POWER DUNKERS 4 | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | 想見你......your smiles in my heart | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | GRINT GRITTER | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | JERSEY DEVIL 之大冒險 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | 心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 邪藩 (暫名) | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | 打麻雀! | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | THE BISTRO | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | SEA BASS 1-2-3 (暫稱) | JALECO | 價格未定 | SPT |
| | Racing Lagon | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | CYBER ORG | SQUARE | 價格未定 | ACT |
| | SAGA FRONTIER 2 | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | 陸行鳥賽車~往幻界之路~ | SQUARE | 價格未定 | RAC |
| | CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | 往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | POCKET DUNGEON( POCKET STATION 專用 CD-ROM) | SCE | 2800日圓 | RPG |
| | PINOCHIA 之造夢 | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 裝甲騎兵2 (暫稱) | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER | TAKARA | 6800日圓 | SLG |
| | FARLAND SAGA 時之道標 | TGL | 價格未定 | SLG |
| | RESTAURANT DREAM | TEICHIKU | 價格未定 | SLG |
| | DRAGON VALOR | NAMCO | 價格未定 | ARPG |
| | 子育 QUIZ MY ANGLE | NAMCO | 價格未定 | ETC |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本 SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | 人鳥流 | 日本 SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | LEADING JOCKEY' 99 | HARVEST ONE | 價格未定 | SLG |
| | BASS RISE (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SPT |
| | 百萬馬王 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | 追逐時間之少女 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | FISHERS ROAD (暫稱) | BBS | 5800日圓 | SLG |
| | ETERNAL CHAIN | VICTOR SOFT | 價格未定 | AVG |
| | BLACKJACK VS 松田純 | PONY CANYON | 價格未定 | TAB |
| | CLUDCEPT for PlayStation | MEDIA FACTORY | 價格未定 | 不詳 |
| | 有限會社 地球防衛隊 | MEDIA LINK | 價格未定 | 不詳 |
| | DEVICEREIGN | MEDIA WORKS | 5800日圓 | 不詳 |
| | ★WORLD STADIUM 3 | NAMCO | 5800日圓 | SPT |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年夏 | 海底人的休息日2 (暫稱) | ARTDING | 價格未定 | 不詳 |
| | 瑪利亞2~受胎告知之謎~ | AXELA | 價格未定 | AVG |
| | LITTLE LOVERS | NTT 出版 | 6800日圓 | AVG |
| | 機動警察 THE GAME (暫名) | BANDAI VISUAL | 價格未定 | AVG |
| | REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | ACT |
| 99年秋 | 星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱) | MAX FIVE | 價格未定 | SLG |
| 99年 | 戰船大和號 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | STG |
| | ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA | ARIKA | 價格未定 | AVG |
| | Knights of GENESIS | escot | 價格未定 | SRPG |
| | PIXY GARDEN | escot | 價格未定 | SLG |
| | 鬼眼城 | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | 實戰彈珠必勝法!2 (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | ETC |
| | H.A.E~BEELZEBUB~ | GMF | 5800日圓 | RAC |
| | LOVE GAME'S plus (暫名) | Tears | 價格未定 | SPT |
| | 爆彈小子 (暫名) | Tears | 價格未定 | ACT |
| | STAR IXIOM | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | ACE COMBAT 3 | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | 逮捕令 | PLONEER LDC | 價格未定 | AVG |
| | DEAR FRIENDS | VISUAL ART | 5800日圓 | SLG |
| | PAMUTAUN | 每日 COMMUNICATION | 4800日圓 | 不詳 |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | RING RISE | ASCII | 5800日圓 | ACT |
| | 魔導靈士 修安 | ASCII | 6800日圓 | 不詳 |
| | WUN WUN DIARY (暫名) | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | 厄慘 (暫稱) | IDEA FACTORY | 價格未定 | AVG |
| | ■KART DUEL SPECIAL | GAPS | 5800日圓 | RAC |

## SATURN

## 今冬發售

| | | | |
|---|---|---|---|
| FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用) | NEC INTER CHANNEL | 7200日圓 | AVG |

## 一至三月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月14日 | 鬥龍傳說 ERAN DOLL | KAMATER AN | 5800日圓 | FIG |

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ROOM MATE W~二人~ | DATAM POLYSTAR | 6800日圓 | AVG |
| 1月 | ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION) | CAPCOM | 2800日圓 | ACT |
| 2月4日 | 創造職業球會 (SATURN COLLECTION) | SEGA | 2800日圓 | SLG |
| | TECSTART LURDO (SATURN COLLECTION) | PAI | 2800日圓 | RPG |
| 2月 | 悠久幻想曲 ensemble vol.2 | MEDIAWORKS | 3800日圓 | AVG |
| 3月 | 職業麻雀指南「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| | 由KISS開始…… | KID | 價格未定 | AVG |

玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | SYNCHRONICITY | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| | THE RUINS | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| | D & D COLLECTION | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | 心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | MILLENNIUM FIRE | BANDAI | 5800日圓 | STG |
| | DEVICEREIGN | MEDIAWORKS | 5800日圓 | SLG |
| 99年 | SONIC 3D | SEGA | 3800日圓 | ACT |
| | 莫烈嘉之城 | PIONEER LDC | 6800日圓 | ARPG |

發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| | DERBY STALLION | ACSII | 價格未定 | SLG |
| | 英雄降臨 ~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA | OMEGA SOFT | 價格未定 | SLG |
| | MONSTER MAKER 神聖匕首 | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| | WORTH WARS | ELF | 價格未定 | RPG |
| | 神罰 人生的意味 | GAINAX | 價格未定 | SLG |
| | 魂斗羅~戰爭之遺產~ | KONAMI | 價格未定 | ATC |
| | REQUIEM | 日本ARTO MEDIA | 價格未定 | 不詳 |
| | SUPER 301 S.Q.(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| | U.S. DRUG CHAMP（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | RAC |
| | 海鷗大作戰 | VING | 價格未定 | SLG |
| | "BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」" | VING | 5800日圓 | SLG |
| | 制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~ | AROMA | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 1 | RAY FORCE | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭 | RAY FORCE | 價格未定 | ACT |
| | STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |
| | 七間秘館 戰慄之微笑 | KOEI | 7800日圓 | ETC |

# NINTENDO 64

一至四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年1月15日 | J LEAGUE TACTICS SOCCER | ASCII | 7800日圓 | SPG |
| 21日 | ■任天堂ALL STAR大亂鬥SMASH BROTHERS | 任天堂 | 5800日圓 | ETC |
| 20日 | ■SD飛龍之拳傳說 | CULTURE BRAIN | 6480日圓 | FIG |
| | Parlor! PRO64 彈珠機 | 日本TELNET | 價格未定 | ETC |
| 2月5日 | ■牧場物語 2 | PACK IN SOFT | 6800日圓 | SLG |
| 19日 | 超SNOW BOARD KIDS | ATLUS | 6800日圓 | SPT |
| 3月4日 | ■惡魔城 杜拉基拉默示錄 | KONAMI | 7800日圓 | ACT |
| 3月 | ■超空間夜間職業棒球王 2 | IMMAGINEER | 6800日圓 | SPT |
| | TOP GEAR OVERDRIVE | KEMCO | 6980日圓 | RAC |
| | 64大相撲 2 | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| 4月 | ■SHADOW GATE 64 (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | 爆BOMBER MAN 2 | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION | BANDAI | 價格未定 | ACT |

玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber | QUEST | 價格未定 | SLG |
| | HIGH BRIDE HAVEN | KONAMI | 價格未定 | ARPG |
| | NBA IN THE ZONE 2 | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | SILENT SUMMER STORIES | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 實況GI STABLE | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | 實況POWERFUL棒球 6 | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | LAP LIMIT | SETA | 價格未定 | RAC |
| | 新世紀福音戰士 | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | TONIC TROUBLE | UBI SOFT | 價格未定 | 不詳 |
| 99年 | ■64 WARS | HUDSON | 6800日圓 | SLG |
| | MARIO GOLF 64(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | FLY SIMULATOR(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | SLG |

發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | EXTREME G2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | DUAL LORD 2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| | EL TILL（暫名） | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | ZOOL魔獸使傳說 | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 職業指南麻雀[兵] | CULTURE BRAIN | 6980日圓 | TAB |
| | 走吧 我的馬 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RAC |
| | 忍者亂太郎 64 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ACT |
| | Cu-On-Pa | T&E SOFT | 價格未定 | PUZ |
| | MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 卡比的AIR RIDE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | CABBAGE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 哥爾夫球（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | CONKA'S QUEST(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | SIMCITY 64（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | 超級瑪利奧64-2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級瑪利奧RPG 2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 煞爾達傳説DD（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | 火焰之紋章 64 | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | POCKETMON SNAP(64DD專用) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | ROBOT PON COT | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | 金田一少年之事件簿（暫名） | HUDSON | 價格未定 | AVG |
| | RAYMAN 2 (暫稱) | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| | WIN BACK | KOEI | 7800日圓 | ACT |

# DREAMCAST

今冬發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | POWER STONE | CAPCOM | 價格未定 | ACT |

一至八月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年1月14日 | 戰國TURB | NEC HOME ELECTRONICS | 5800日圓 | ARPG |
| | SEGA RALLY 2 | SEGA | 5800日圓 | RAC |
| 1月21日 | 神機世界 Evolution | STING | 5800日圓 | RPG |
| 2月18日 | ■POP'N MUSIC | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| | MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2 | UBI SOFT | 5800日圓 | RAC |
| 2月25日 | CLIMAX LANDERS | SEGA | 5800日圓 | RPG |
| | REAL SOUND 風之LIGRET | WARP | 4800日圓 | AVG |
| 2月 | AERO DANCING Featuring Blue Impul | CRI | 5800日圓 | SLG |
| | GetBass | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 往北去 White Illumination | HUDSON | 價格未定 | ETC |
| 3月中旬 | BLUE STINGER | SEGA | 5800日圓 | ACT |
| 3月 | PUYO PUYO | COMPILE | 價格未定 | PUZ |
| | BUGGY HEAT | CSK | 價格未定 | RAC |
| | DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN | SHOW WAY SYSTEM | 6800日圓 | ETC |
| | 合家歡高爾夫球 | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| | ★MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| 5月 | SD飛龍之拳傳説 EX | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | ■麻雀 (暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| 8月 | 飛龍之拳列傳 (暫稱) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | ENTERTAINMENT GOLF | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| | 大相撲 (暫稱) | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |

玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| | 麻雀大會 2 Special | KOEI | 6800日圓 | TAB |
| | SHIENMU~沙木~ | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | SIDEKICK FORCE 2012 | TAITO | 價格未定 | STG |
| | ELEMENTAL GMMIC GEAR | HUDSON | 價格未定 | ARPG |
| | Web Mystery | | 5800日圓 | 未定 |
| | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |
| | 蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| | SEA MAN | VIVARIUM | 價格未定 | SLG |
| | FRAME GRIDE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| | Speed Busters | UBI SOFT | 價格未定 | RAC |
| | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| 99年冬 | DINAMITE ROBOT | 童 | 價格未定 | ACT |
| | 紫炎龍 2 | 童 | 價格未定 | STG |
| 99年 | ■Brave Knight | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | 未定 |
| | ■魔劍X | ATLUS | 價格未定 | AVG |
| | ■COOL BOARDERS (暫稱) | WAVE SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | J-LEAGUE 創造職業球會 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 秋葉原 電腦組 | SEGA | 價格未定 | 未定 |
| | GEIST FORCE | SEGA | 5800日圓 | STG |
| | GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~ | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| | 創造職業棒球隊 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM | SEGA | 價格未定 | ASTG |
| | ■Rayman 2(暫稱) | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| | D之食桌 2 | WARP | 5800日圓 | AVG |

發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■FLIGHT SHOOTING(暫名) | KONAMI | 價格未定 | STG |
| | MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | BIOHAZARD-CODE: Veronica | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | GRANDIA 2 | GAME ARTS | 價格未定 | RPG |
| | 鄭問之三國誌 | GAME ARTS | 價格未定 | SLG |
| | CRACK 2 (暫稱) | ZIKU | 價格未定 | SLG |
| | CARRIER(暫名) | JALECO | 價格未定 | AVG |
| | WARRZ (暫稱) | SHOW WAY SYSTEM | 價格未定 | RPG |
| | 機動戰士高達 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | F-1(暫名) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 春風戰隊V FORCE2 (暫稱) | BINGKIDS | 價格未定 | SLG |
| | MARIONETTE HANDLER | MICRONET | 價格未定 | 不詳 |

# NEO-GEO

玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1月26日 | 幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版) | SNK | 32000日圓 | FIG |
| 2月25日 | ■幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM版) | SNK | 6800日圓 | FIG |

# NEO-GEO POCKET

玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年2月 | BIOMOTOR UNITRON(暫稱) | SNK | 價格未定 | AVG |

發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | NEO · DERBY CHAMP(暫稱) | SNK | 價格未定 | SLG |
| | PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱) | SNK | 價格未定 | PUZ |
| | PASSIVE SONAR(暫稱) | SNK | 價格未定 | SLG |
| | POCKET CASINO系列 NEO · 21(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO系列 NEO · DRAGONS WORLD(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO系列 NEO · BACCARA(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO系列 NEO · MYSTERY BONUS(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET格鬥系列 REAL BOUT 2(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| | POCKET格鬥系列 月華之劍士(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| | METAL SLUG(暫稱) | SNK | 價格未定 | STG |
| | 通訊四人打 到處也是麻雀 | SNK | 3500日圓 | TAB |

# WONDER SWAN

三至四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年3月上旬 | ■GUN PEY (暫稱) | COTO | 1980日圓 | PUZ |
| | 電車GO! (暫稱) | TAITO | 3800日圓 | SLG |
| | 新日本職業摔角 鬥魂烈傳 (暫稱) | TOMMY | 3980日圓 | SPT |
| | WONDER STADIUM(暫稱) | NAMCO | 3600日圓 | SPT |
| | 陸行鳥不思議迷宮 (暫稱) | BANDAI | 3800日圓 | RPG |
| 3月中旬 | 信長之野望 (暫稱) | KOEI | 4200日圓 | SLG |
| | PUYO PUYO 通 (暫稱) | BANDAI | 3600日圓 | PUZ |
| 3月下旬 | 登龍門 | SAMMY | 3800日圓 | TAB |
| | SD高達 EMOTIONAL JAM | BANDAI | 3800日圓 | SLG |
| | DIGITAL MONSTER Ver.WS (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| 4月上旬 | 上海 Pocket | SUNSOFT | 3800日圓 | PUZ |
| 4月 | 去釣魚! (暫稱) | COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT | 3800日圓 | SPT |
| | 元祖忍者查查丸 | JALECO | 價格未定 | ACT |
| 99年春 | ■CRUISE LAST STAND (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | ■POCKET FIGHTER (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RAC |
| | 三國志 (暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | NICE SHOT (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | SPT |
| | RADAR GAME (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | TAB |
| | 古羅羅亞 (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | ACT |
| | 子育 QUIZ MY ANGEL (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | ETC |
| | 鐵拳 (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | WAVE RAID (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | CHAOS GEAR (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |

玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年夏 | ■NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SRPG |
| | FLASH~數字之鐵人~(暫稱) | 光文社 | 價格未定 | SLG |
| | 菊池秀行之CARD BATTLE (暫稱) | 光文社 | 價格未定 | TAB |
| 99年 | ■SPACE INVADER | SUNSOFT | 價格未定 | STG |
| | ■PUZZLE BUBBLE | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |

發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | 東京魔人學園符咒封錄 (暫稱) | ASMIK EARTH ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | SIDE POCKET (暫稱) | DATA EAST | 價格未定 | SPT |
| | 超級機械人大戰 (暫稱) | BANPRESTO | 價格未定 | SLG |
| | CLOCK TOWER (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | AVG |
| | DECOTRA (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | RAC |
| | 職業摔角 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | SPT |
| | FAMISTAR (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | SPT |

# 舊機經典遊戲







| 機種：FC | 製造商：BANDAI | |
|---|---|---|
| 發售日：89年3月3日 | 遊戲類型：ACT | 售價：5800日圓 |



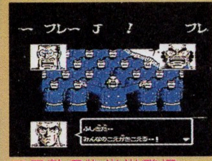
TEXT：男塾一年生FUKUDA

## 疾風一號生「我是男塾塾長！我的名字叫江田島平八！」

相信有不少讀者已看過《魁！男塾》(TV版港譯《搏擊之男》)了，其突出的人物造型與世界觀實在太過「吸引」，令這套集攪笑及格鬥於一身的作品曾一度熱起來，像劍桃太郎、J和江田島平八等人物雖未至家傳戶曉但仍記憶猶新，但各位又知不知道原來它曾經推出過紅白機的動作遊戲呢？

## 怎樣玩的啊？

這遊戲採用較傳統的橫向動作式操作，玩者可自由選用桃太郎等人作戰，在學校、森林和山區等版圖裏三號生筆頭——大豪丸邪鬼的眾多部下會截擊各人，當打敗一定數目的嘍囉後就能提升能力，以應付越來越強的敵人，基本上每章後段對手的實力都比先前的為強，故此開始時便要不斷增強能力。每章都由4~5個部份所組成，各有駐守頭目需要對付，假若體力下降便可藉着男塾名物「大鐘音」來聲援補充體力，此外有時還可救回被捉走的學生。


■男塾名物堂堂登場——大鐘音


■打敗頭目就會受到眾人的熱烈鼓勵

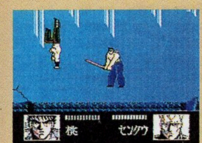
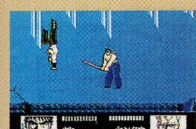
## 參戰的男塾一年生



### 劍 桃太郎

◆攻擊力3／防禦力2／必殺技6

在云云男塾一年生中不論武功抑或智謀都過人一等，乃本故事的第一男主角，擅用刀技與硬氣功，雖然過去背景全部都像謎一般，可是他極重情義冷靜謹慎，誰人都對他敬重三分；能力方面屬於平均型。



■必殺技 硬氣功

### J

◆攻擊力2／防禦力1／必殺技5

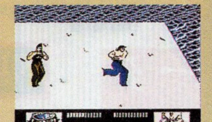
和桃太郎等人真是「不打不相識」，原為美國學生的他因佩服桃的氣魄和友情而加入男塾，自少便習西洋拳的J出拳以快、狠、辣見稱，必殺技有馬赫拳、閃電拳、F.C.M.P.*和S.H.P.**等，屬速度型的傢伙。

■必殺技 馬赫拳

### 富樫 源次

◆攻擊力1／防禦力3／必殺技3

表面上粗枝大葉的小鬍子，骨子裏卻比任何一個人更有義氣，正所謂「上刀山落油鑊都在所不辭」，為了調查兄長死亡的真正原因而毅然就讀男塾；能力較偏向防禦型，最有用的當然是其判定很強的小刀。


■必殺技 武士刀突刺




### 虎丸 龍次

◆攻擊力2／防禦力2／必殺技2

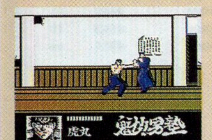
原著中在「驚邏大四凶剎」桃正找尋出戰夥伴時才出場的惡男，魯莽衝動大食成性，往往為其他人帶來不少麻煩，雖然能力稍次但有時卻會發揮潛把劣勢逆轉起來；特技是大放屁和打後手翻。


■必殺技 猛虎大放屁

*F.C.M.P.＝Flying Crush Megaton Punch

**S.H.P.＝Spiral Hurricane Punch

## 第一章 純粹熱身


■嘍囉們一拳便可收工

這是四名勇士旅程的開端，可先熟習一下操作要注意的技巧，例如攻擊只能逐拳逐腳使用不可連打，因此最好趁敵人行近時才按拳或按↑＋A來作直踢，記着要盡早替各人提升一定程度的能力，否則在後半部便很難玩了。進入校舍後，只要進入房間便能得到校醫王大人的治療回復體力，此外亦有需要向上跳躍的版面，至於會出現的頭目角色則有赤鬼、森田、雷電和萬丸；若能直接KO雷電過關後他就會自願加入。


■懂得分身術的萬丸

## 第二章 森林野戰


■可借助雷電的力量來幫手

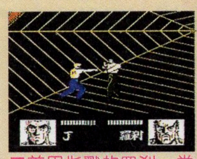
過排後鏡頭就會一轉轉到森林地帶，簡直無法相信世上居然會有比人頭還要大的食人魚，因此在過河時要加倍留神，另外還要注意有老虎會從叢林裏飛撲出來，這條河真是非常恐怖呢…由於敵人實力已強化不少，加上每關都要重新提升等級，使用大鐘音便顯得要更為謹慎，幸好在續關時是會補滿大鐘音的。在這關出場的頭目有青鬼、獨眼鐵、飛燕和先克，留意和飛燕戰鬥的版面是踏進後會不斷扣去體力的熔岩地帶。


■嘩！食人魚呀！

## 第三章 山脈搏鬥


■慘遭石頭擊中，好痛~

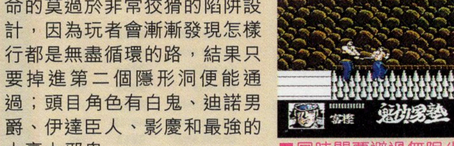
這一關的難度較先前的更為高，事關地面最底層的是會不斷削去體力的岩石尖刺，加上飛鷹和落石的干擾玩者很容易會掉到尖刺上，如此不幸的話就需要馬上轉換角色為J或桃這兩名跳躍力較佳的人，否則必死無疑；登場頭目有黑鬼、蝙翔鬼、月光和羅剎。


■善用指戮的羅剎，當心掉進網洞內

## 最終章 人間地獄

幾經辛苦終於來到最後一章了，敵人強度比以往的高出好幾倍，但最要命的莫過於非常狡猾的陷阱設計，因為玩者會漸漸發現怎樣行都是無盡循環的路，結果只要掉進第二個隱形洞便能通過；頭目角色有白鬼、迪諾男爵、伊達臣人、影慶和最強的大豪丸邪鬼。


■只要有根性，即使千斤墜亦不用懼怕

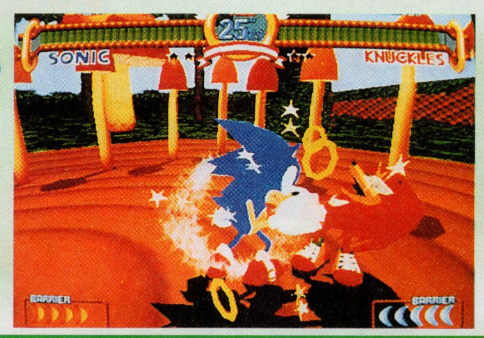

■同時間要避過無限尖刺和後方敵人…



# 精武門

## 序言

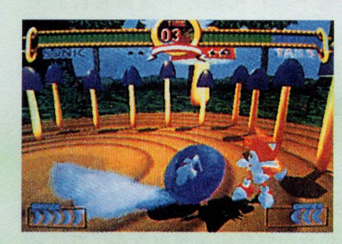
TEXT: KOTARO



在上期中拙者已經介紹過SEGA第二系列的異色對戰格鬥遊戲《FIGHTING VIPERS》，至於在今期「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立・SEGA篇」最後一節中，拙者則揀來兩隻未被製作成系列的作品，而且他們無獨有偶，兩者亦是九六年立體對戰格鬥最頂峰的時候推出，也同時沒有再製作成續篇，到底原因何在呢？然而兩者又有否一些啟發往後遊戲的地方呢？在今期中拙者會詳細為大家研究一下。

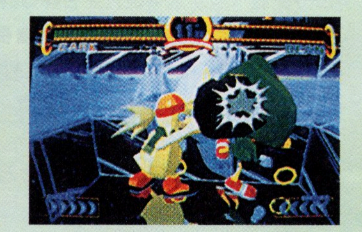
## 對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立・SEGA篇

### 由家庭轉移至業務的實驗作品——《SONIC THE FIGHTERS》



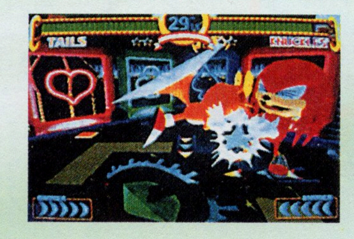
在九六年春，SEGA曾將自家享負盛名的動作遊戲《SONIC》，利用MODEL 2作為平台，以立體對戰格鬥的形式於業務用街機上登場。其中《SONIC THE FIGHTERS》是

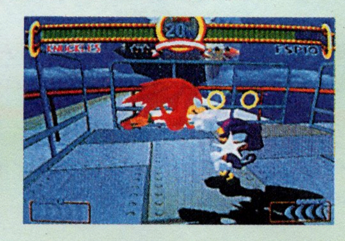




繼《Virtua Fighter》和《FIGHTING VIPERS》後第三隻利用立體技術製作的對戰格鬥遊戲，雖然大家均是採用相同操作方法和遊戲概念，但是很明顯SEGA今次的着眼點與之前《Virtua Fighter kids》是有些相似，同樣是為實驗性作品，而且對像年齡層亦比較趨向未涉足過的玩者，希望可以依仗《SONIC》中深入民心的角色，去拉攏一批家庭用或不擅於對戰格鬥的玩者，所以大家不難看到《SONIC THE FIGHTERS》是以可愛、有趣和簡單為主。

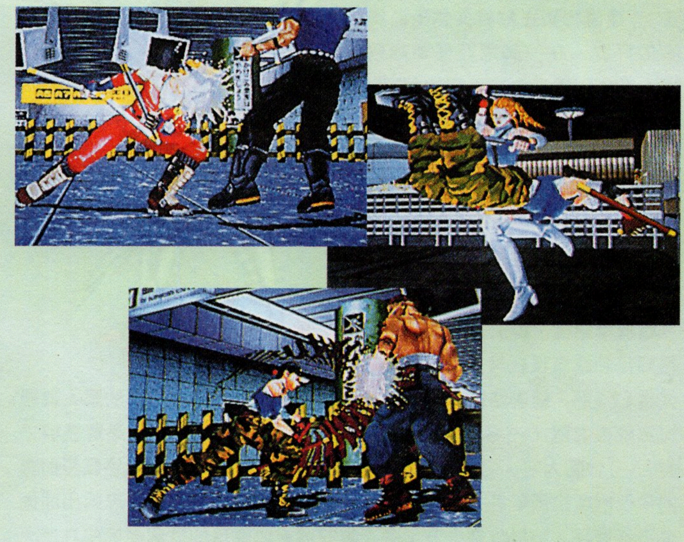
雖然《SONIC THE FIGHTERS》明顯與以往取向不同，但是並不代表其一些啟發之處也沒有，假若說《FIGHTING VIPERS》是困獸之鬥形式的《Virtua Fighter》，那麼《SONIC THE FIGHTERS》相信可以算是《FIGHTING VIPERS》的改良版本吧！其實要數《SONIC THE FIGHTERS》的系統，基本只不過是繼承《FIGHTING VIPERS》一貫作風「速度感」和「爽快感」，但是後者就加入了很多原創和新嘗試的要素，令到遊戲亦大大提高，所以在日本方面遊戲亦獲得不俗的評價。



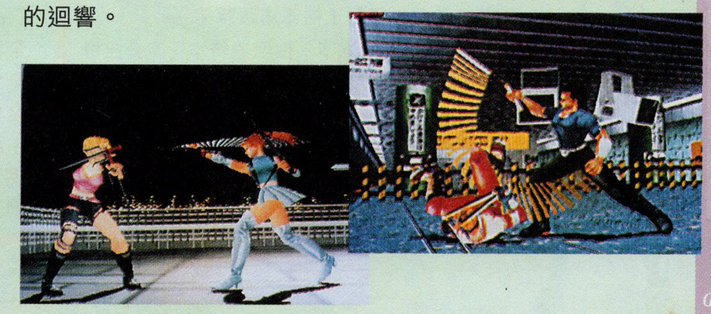


### 武器格鬥新體驗——《LAST BRONX 東京番外地》

第四隻立體對戰格鬥作品《LAST BRONX東京番外地》緊隨《SONIC THE FIGHTERS》之後於九六年夏推出，遊戲同樣採用MODEL 2製作，然而遊戲今次最不同的地方，就是並非以拳蹴格鬥形式為主，而是採用與《GOLDEN AXE～THE DUEL～》同樣的武器格鬥形式進行，對於SEGA來說着實是一個頗新的嘗試。



可是《LAST BRONX東京番外地》也因為極注重畫面和MOTION的表現，反而乏略了好像《FIGHTING VIPERS》和《SONIC THE FIGHTERS》等勇於嘗試的系統，所以作品很難利用遊戲性這點去吸引支持者，因此遊戲亦並未造成極大的迴響。





參考文獻：《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》(新聲社)

# 第三十一回 超級機械人大戰的世界

by HAJIME少尉

遊言戲語

**罪過罪過，之前為大家介紹《機戰》系列故事時，竟然在寫完《完結篇》之後便接上了原定作為《機戰》系列最後一篇的解謎篇，完全忘記了《魔裝機神 第二章》的存在！好了，廢話少說，現在就為大家送上這個發生於「第四次」、「完結篇」之後的外傳故事吧！**

## 《超級機械人大戰外傳 魔裝機神 THE LORD OF ELEMENTAL 第二章》

自追著白河愁到地上世界，已過了兩年的日子，經過三場大戰（第二次、第三次、第四次／完結篇）之後，安藤正樹等四位魔裝機神駕駛者與琉彌（リューネ）一同回到地下世界拉傑斯中。

回到地下世界的各人終可享受到短暫的和平日子，然而由於正樹不將義妹普莉絲雅當成戰力之一，爭吵過後普莉絲雅（プレシア）憤然駕著魔裝機迪亞保羅（DIABLO）「離家出走」！各人隨即四出尋找，但始終不見其蹤影；原來失意的她獨自一人駕著魔裝機閒逛，誤闖入鄰國巴岡尼亞境內，還驚動了邊境警備隊。本來有鬼隊長之稱的志朗（ジノ）見誤入國境者只是一名年僅12歲的女孩，叫她回國也就罷了。可是普莉絲雅卻不想就這樣回去正樹那裏，於是便跟著志朗到他那裡暫住一陣子……（嘩！大危機，這傢伙不是……）而來慢了一步的正樹只見一班巴岡尼亞的國境警備隊，向他們查問又不得要領，礙於兩國的互不侵犯條約，也不宜在此大動干戈（當然，玩者其實是可以選擇大打出手的……），正樹一行人只好先行離去。

商議過後，蒂迪（テュッティ）建議聯絡正樹義父劍王西奧路多的好友，在巴岡尼亞任軍隊劍術指導，世界劍術大會三連霸的劍聖舒梅爾（シュメル）來幫忙，相信以他的人望應該可以找出普莉絲雅的下落的。於是一行人隨即以「遊客」身份進入巴岡尼亞境內，拜訪傳說中的劍聖。在那裏一行人遇上了自稱劍聖弟子的少女羅莎莉，一輪擾攘之後，終於自劍聖口中得知普莉絲雅現在其弟子志朗的保護（？）下，經聯絡後，義兄妹終於冰釋前嫌，重聚在一起的眾人道過謝欲離去之際，一名相貌奇醜的老人帶同大批兵馬（…不，是魔裝機才對……）包圍大宅，儘管不知他與萊茵古蘭王國有何仇怨，但這瘋瘋癲癲的傢伙明顯是衝著各人（的魔裝機）而來的，而且就是劍聖跟志朗出面還是不肯賣帳，迫於無奈之下，各人唯有將名叫謝殊的這個老傢伙打倒。本來這樣弄破了入境時封上的武器封條是要付鉅額罰款的，幸好得舒梅爾的親筆信解釋方能順利通過，不過這個在200年前獨立的小國為甚麼會任用謝殊此等危險人物當國防大臣？還有正樹的大師兄芬古（ファンク）為何會成為謝殊的手下？他又為何對正樹充滿敵意？

在滿腹疑惑下，與雪迪特雅斯連合接壤的邊境又傳來侵犯領土的事件，難道是自之前的入侵被打退後（詳見EX及第一章），又想展開新一輪侵略行動？將來犯者擊退之後，始發現它們是為追捕羅東尼（ロドニー）等人而來的……到底這個唯恐天下不亂的新興軍事大國是怎麼一回事？而在之前一直養病的溫蒂妮終於康復，再度與正樹一行人共同行動。「正樹的戀人（自稱）」琉彌亦對這位29歲，不但是魔裝機神設計者的天才煉金術士兼大美人，而且還是正樹初戀（？）對象的「情敵」很在意……

由於有感自己實力的不足（大概是經歷過《第4次》／《完結篇》的原故吧？），炎龍展開了嚴格的修行，終於練成必殺技「火風青雲劍」，而其它魔裝機操者在他的影響下亦作出修行，習得各自的必殺技。

而除了力量上的提升之外，在經歷過自謝殊手中救回被催眠的羅莎莉、讓誤將正樹等人當作弒君仇人的大師兄芬古認清事件的真相、與第17部魔裝機伊斯曼奴（イスマイル）交戰，並將溫蒂妮自死去姊姊的怨念中解放出來等事之後，各人的心智與精神也和他們的力量一同增長；直至粉碎雪迪特雅斯連合的野心，制止草菅人命的謝殊那無意義的報復，最後，與白河愁一起，將借破壞神之力復活的魔神官翟素與真．拿古祖特（真．ナグツァート）消滅……

不管預言是如何，不是為了世上任何一國，而是為了人類未來而戰的年輕人們將把傳說延續下去……

由於篇幅關係，實在有點虎頭蛇尾，有很多細部都沒能說清楚，例如說關西腔的大叔羅東尼、雙重性格的美少女艾莉絲（エリス）等等……作為動畫化呼聲最高的一作，也是公認在系統和故事上都相當傑出的一作，只能說句抱歉了！下期如無意外將是《機戰》系列主題的最終回，大家千萬不要錯過啊！



**參考資料：**


魔裝機神必勝攻略法
The History of Super Robot Wars
全Super Robot大戰大百科
全Super Robot大戰2大百科
全Super Robot大戰SERIES大百科
Super Robot大戰大圖鑑
網頁：SUPER ROBOT WAR DATA BASE
網頁：魔裝機神PERFECT DATA-BASE




如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

# 下回放映

## NEW GAMES OF 1/21~1/28

## PlayStation

### 1月14日



BASS LANDING
ASCII SLG
6800日圓
BASS LANDING
(連釣魚手掣版)
ASCII SLG
9990日圓



BATTLE ATHLETICS大運動會GTO
INCREMENT P
RAC
5800日圓




"CINEMA英會話系列Vol. 1 不要去天國,爸爸"
SUCCESS ETC
6800日圓



SAKADIA
SCE RPG
5800日圓



成為魔法使的方法
TGL ARPG
6800日圓




BACKGAMMON
ALTRON TAB
5800日圓




DEEP FREEZE
SAMMY AVG
5800日圓



做吧! GAME CENTRE
翔冰社 SLG
5800日圓



MASIYA BEST LANGRISSER I & II
MASIYA SLG
2800日圓



封神領域 Eretzvaju
yuKE'S ACT
5800日圓

### 1月21日



BATTLE 昆虫傳
JALECO
ACT
5800日圓



SNOW BOARD KIDS PLUS
ALTUS
SPT
5800日圓

Now Printing

水滸傳 天命之誓
(KOEI THE BEST)
KOEI SLG
2800日圓



TRUE LOVE STORY 2
ASCII AVG
6800日圓



快刀亂麻 雅
IMADIO
SLG
5800日圓
快刀亂麻 雅
(限定版)
IMADIO
SLG
7800日圓

Now Printing

ANGELIQUE SPECIAL(KOEI THE BEST)
KOEI SLG
2800日圓



去吧 FLY FISHING
VICTOR SOFT
SPT
5800日圓




美少女夢工場GO!GO!公主
NINELIVES SLG
5800日圓

## SATURN

### 1月14日



ROOM MATE W~二人~
DATAM POLYSTAR
AVG
6800日圓

鬥龍傳説ERAN DOLL
KAMATER AN
FIG
5800日圓

COMING 嗡

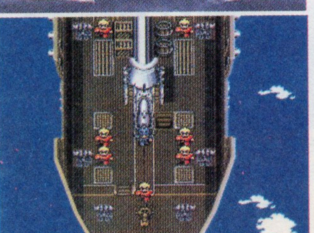
By: Agent X、非洲

## FINAL FANTASY 精選集

SQUARE宣佈於今年3月11日推出FINAL FANTASY精選集－《FINAL FANTASY COLLECTION》，當中主要收錄了三隻超級任天堂時代的作品：《FINAL FANTASY IV》、《FINAL FANTASY V》及《FINAL FANTASY VI》。今次的PlayStation版本除了將超級任天堂版本的內容作完全移植外，更改良了遊戲畫面的質素及效果。此外，SQUARE亦特別重新製作該三隻作品的OPENING及ENDING；在利用了PlayStation的多邊形機能下，相信一定會予人一份全新的感覺。

另外，SQUARE亦為此遊戲推出限定版，售價為8800日圓，當中更隨遊戲附上由天野喜考設計背景的時鐘一部。至於普通版的售價，則大約為6800日圓。





■《FINAL FANTASY IV》。

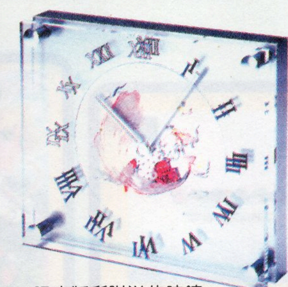





■《FINAL FANTASY V》。



■《FINAL FANTASY VI》。



■限定版所附送的時鐘。

## 陸行鳥最新系列

繼《FF》系列之後，SQUARE將於今年3月18日推出《陸行鳥RACING~幻界之道路~》。這隻RAC遊戲同樣是以陸行鳥為主角，而當中除了設有「STORY MODE」外，更特別增加了一個「PARAMETER EDIT」機能，讓大家可以利用於「STORY MODE」中所獲得的PARAMETER POINT來增加陸行鳥的能力值。預計遊戲的售價約為5800日圓，亦會對應Dual Shock手掣。





■《陸行鳥RACING~幻界之道路~》。




■「PARAMETER EDIT」機能。

## PlayStation 最新戀愛 AVG 遊戲






由KID製作的最新戀愛AVG遊戲－《光輝季節》，將會預定於今年4月發售。故事內容主要是講述一位高校二年級學生－折原浩平，在11月尾至12月期間與7位少女所發生的愛情故事。遊戲中，特別邀請了不少有名的聲優參與演出，當中包括：橫山智佐、今井由香等等。遊戲售價暫定為6800日圓，而在限定版中更會附送一隻Special Disk。

## 音樂旋風吹至 PlayStation

KONAMI宣佈決定為業務用遊戲《DANCE! DANCE! REVOLUTION》推出Playstation版本，而且更會特別為此遊戲製作一款專用控制器。大家都知道此遊戲主要是要求玩者跟隨指示及音樂節奏，用腳踏到特設的踏板上，故此相信此專用控制器仍會參照業務用版本的設計。雖然有關控制器的資料仍未有公佈，不過遊戲及控制器則會預定於今年春天發售。



## 電話・其之二

積奇：「嗶，我個電話呢！」然後他立即望着AGENT • X

GLEN：「喂，唔關我事㗎，唔信你問下非洲吖。」

非洲：「係呀，唔關佢事㗎，KOTARO叫我唔好講話係佢收埋㗎。」KOTARO頓時被攞上枱

KOTARO：「非洲，我同你無仇無怨，你做乜咁害我，好我哋攬住一齊死。」佢個樣好似超堅定

積奇：「做得好呀！」

KOTARO：「MIRCO CABIN會喺4月推出一隻叫做《DRAGON MONEY》嘅TABLE GAME，售價會係5800日圓，佢可以4個人一齊玩，隻GAME同一般嘅大富翁差唔多，不過就加多咗一啲育成要素，遊戲一共有5版，每一版都會有一條龍，條龍就係每一版嘅BOSS，只要玩者完成了特定的條件就會出現，打低佢之後就可以得到巨額獎金...」

積奇：「好似同個電話冇乜關係喎？」

KOTARO：「諗吓啦，有關係嘅，轉頭搵你，我哋行開一陣。」原來KOTARO點人都有一手。

積奇：「...」佢好似聽到自己個電話響

積奇：「唔，個電話竟然喺我個BAG入面」此時其他人已經笑到抽筋



■《DRAGON MONEY》

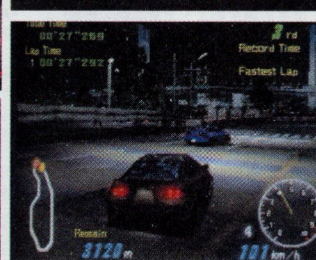
## SQUARE 新作

《RACING LAGOON》是SQUARE最新公佈的遊戲，遊戲的舞台是1999年的橫濱，故事是説主角一赤碕翔要挑戰傳説中的「橫濱最速」這一個記錄，遊戲跟時下的賽車遊戲一樣都可以TUNE車，也可以在城市在收集情報，説起來真的很像一個賽車遊戲，但這竟然是一個RPG遊戲，玩者有時候可以在指定的地方發生EVENT，接着便會進入戰鬥畫面，戰鬥是以賽車來決定勝負。推出日期暫定會是99年春，而暫時詳細資料仍是未定。










■《RACING LAGOON》的CG畫面充滿着真實感

## 月華長征團

話説新年期間會有一個名叫《月華長征團》的組織成立，並揚言要遠征日本，證明中國武術偉大的地方。

「我哋要用李烈火證明中國武術的博大精深，並非東亞病夫，就好似當年成吉思汗遠征歐洲一樣，中國人絕對唔會撻流攤！！」紅組員説道。

「話時話嚟緊2月25日，KOEI預定會於PS上推出歷史模擬遊戲《成吉思汗~蒼狼與白牝鹿IV~》，暫定7800日圓，最多可供8人同時遊戲」藍組員説

綠組員：「呀，遊戲最有趣嘅地方就算可以選擇後繼，玩者可以選出妃嬪然後跟她製造下一代，唔同妃嬪會影響BB長大了之後的能力值的。」

白組員：「直衛示源超正！」




■《成吉思汗~蒼狼與白牝鹿IV~》

## 唔駛客氣

非洲：「哎吔，哩次死喇，我仲有無數稿呀！」

積奇：「你仲有啲乜嘢，講嚟聽吓啦。」

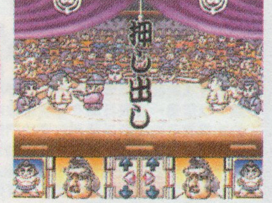
非洲：「我首先就有一隻《厲害傳説》，係KSS出嘅SLG，隻GAME係養一班相撲手，要訓練佢哋，GAME 面可以用到各種ITEM嚟增加角色嘅能力，有咗一定水準之後就去比賽，以橫綱為目標，隻GAME暫定3月出，價格未定，可以雙打。呀，係PS GAME嚟㗎...」

積奇：「啊，好簡單啫...」

非洲：「THANK YOU你呀，隻GMAE做一PAGE咋，拜託晒！」

積奇：「唔駛客氣，我都冇話幫你做。」

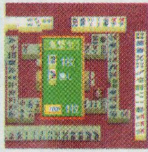





■《厲害傳説》

## Dreamcast 遊戲最新速報

KOEI宣佈其首隻為Dreamcast開發的遊戲名為《麻雀大會 II SPECIAL》。這隻曾經於96年推出過Sega Saturn及PlayStation版的遊戲，其最大的特色在於當中登場人物主要是大家熟悉的歷史或故事名人，如：孔子、豐臣秀吉、一休、水戶黃門、關羽、灰姑娘等等。遊戲預定於今年3月4日推出，而售價則為6800日圓。

■《麻雀大會 II SPECIAL》。

另外，由JAPAN CORPORATION開發的戀愛育成遊戲《虹色天使》，則公佈了最新的資料及人物圖片。遊戲故事主要講述玩者是一名軍隊教官，並負責訓練7名少女，以對抗邪惡的帝國軍，故遊戲將集合了戀愛、育成及戰鬥三種要素。另外，遊戲亦對應了VMS機能，而玩者則可以與友人交換遊戲資料。遊戲預計於今年發售，而售價則仍未確定。





■《虹色天使》。

## 桃天使繼續任性

《任性桃天使》這一隻「互動動畫冒險遊戲」將會推出續篇，並名為《任性桃天使II~TEARS OF EDEN~》，這一集將會繼承以往的系統，故事發生開始上一集完了的3個月之後，這一集中遊戲會分為「世界樹編」和「龍宮城編」這兩個故事，還有這一集出現的機械會比上集多了不少，提高遊戲科幻的感覺。遊戲的容量會是3 CD，價格未定，暫定於99年春推出。






■《任性桃天使II~TEARS OF EDEN~》

# 編者話

## 天草四郎 時貞矛盾的無言一話

「所有鎖碎的事加起上來」這一句我曾經説得十分對，2+2並不比1+1+1+1煩，所有連續加起上來的話，後果的確比2+2來得更加難應付，我算是完全崩潰了嗎？不知道，只知現時的我很多東西要想。我開始覺得家中的親人老了，就連媽媽的樣子也十分憔悴，究竟是時間過得很快，還是我自己的生活比較急速呢？想不了，亦不願再想，還是讓自己漸漸適應吧。

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

## 似是而非・非洲

突然傳來一陣熟悉的香氣，那一種香水的味道十分清香，好像是 BULGARI 。從前筆者認識一個人，那人也是用這一種香水的，不過香水不是塗在皮膚上，而是淺淺的滲在衣服中，這淡淡的香味給我的感覺是十分輕鬆舒服的，我真的很享受那一種香氣，以前每一次我打開衣櫃我都會嗅到。但是現在我卻怕衣櫃內的香氣會消失，所以我把衣櫃的門緊緊的關上，希望可以把那一些味道保留多一會。今天所嗅到的香氣卻使筆者眼前的景象模糊了片刻，接着在眼眶的淚水終於忍不住掉了下來。

公司來了一位新同事，希望你工作愉快吧！

PS：P 仔，遲點回信給你。

## 古拉拉 _B「慈悲之心，不仁之仁」編者話

* 黑白正邪善惡是非，都是相對的，沒有邪又怎知有正呢？
* 想了一整夜，終於明白了一點點自己的使命，可以繼續向前走了。
* 自己被騙了，還騙了人，實在不好受 。
* 看見老父的店子，亦難逃經濟低迷影響厄運，是時候長大了 。
* 片集雖然無稽，但是道理非全無：「若世間一旦陷入般若地獄，就讓大日如來淨世呪，來滅世重生」我要如果才可以消滅自己？
* 終於能放下一己私慾，將寄生在小健健電腦上的ICQ完全消滅，在這裏向大家説句對不起。
* 要放棄，談何容易？但是太累了……

## 變得無言的MS話——

◆在日本讀書的好同學竟然能在高田明美的個人展中，取得抽選大獎，真的可惡！不過心想：所有大獎都被香港人取去，日本人沒有那份兒，哈哈！他們都有今日了，等他們時常都將些好東西只限於日本國內才可應募，抵死！

◆ MS 突然想起一個有趣的故事：

從前有條小村落，裏面有三家生果店，其中有一家生果店特別有名氣，但其價格比起兩家貴，而另外兩家生果店則沒有甚麼名氣，價格較平，不過貨品當然比較差。

一天消費者 A 在兩家沒有甚麼名氣的生果店買生果：

消費者 A：「我想要六個新鮮的橙。」

店員 A：「好啦！多謝十元。」

當消費者 A 吃完這些橙後，有如死去活來，因為真在太難吃了，結果他決定到名氣較高的生果店買橙。

消費者 A：「我想要六個新鮮的橙。」

店員 B：「我們的蘋果很新鮮！不如要蘋果啦！」

消費者 A：「我都是想要六個新鮮的橙。」

店員B：「我們還有菠蘿啦！香蕉啦！芒果啦！全部都超級新鮮。」

消費者 A：「…………。」

若你是消費者 A 的話，你又會點睇？

◆唔…筆者的《TALES OF PHANTASIA》攻略比較慢，可能是之前勞動過多，敬請見諒！

## 致各位同事

在元旦那天的會議，小弟因遲到而無法令會議如時進行，謹在此深表歉意。本人不是一個喜歡推卸責任的人，若有得罪請大家多多包涵。對不起！

福田謹上

P.S. 即使付出了幾多努力，結果仍是一樣的…

## 赤目黑龍話「對不起！」不是萬能的——

◆啊~~原來一句「對不起！」便可以推御所有的責任了，原來真是如此的簡單。不過，有一種人真是如此的，先前，黑龍正被這個「沒有責任心」的人的「戲言」所愚弄，現在，這人又再一次的重施故技，不過，這次的受害者便是全公司的人了，嘩！足足5個小時！全公司為了這個人而遲了5小時開會，真是活該！（如果盡咗力都要遲5個小時便真是盡力了！）

◆唉……今次真係唔得佢死，因為本來非常想玩的《BRAVE SAGA》原來如此不濟，真是令黑龍大跌眼鏡，幸好還未出手購買，否則便真是「破財」了！

◆《我和殭屍有個約會》完結了，真是捨不得馬小玲的短裙、王珍珍的清純……唔知幾時會重播呢？

◆原來《ZERO 3》真係咁好玩嘅，尤其是黑龍最鍾愛嘅BLANKA又再一次復活了，哈！哈！哈！

## 山寺良牙的感慨說話

本人最近在某期《週刊 FAMI 通》及遊戲《艾莉工作室》中看到以下的話……

《週刊 FAMI 通》

昼間誰もいなく、夜は混雑の編集部。これではイカンと、11時出社厳守の通達。遅刻するとスゴイ罰則が待つ。

譯文——

日間一個人也沒有，夜晚就非常混亂的編輯部。這是絕不容許的，於是便通達「以後一定要早上 11 時上工」，遲到的話便會有極嚴重的處罰。

《艾莉工作室》

初めは誰も無力だった。不死の勇者も、高名なる錬金術士も、王室料理人も初めは何の力もないごく普通の人間だったのだ。

だが、彼らは誰より轟も夢や希望を強く抱き、追い続けた。

だからこそ世に名を轟かすほどの存在になれたのだ。

夢は、追いかけていればいつか必ず叶うものなのだから……

譯文——

在最初，任何人也是一位無能力的人。

無論是不死的勇者、出名的鍊金術士、王室廚師，在最初也只是一位沒有任何能力的普通人。

不過，他們比任何人更加抱著極強的夢想及希望，去達成他們的理想。

亦因此，他們才能令世人轟動般的存在。

夢想（理想），只要去努力去追尋的話，總有一天會實現。

## AGENT X'S FILE EPISODE NO.:7-X02

當決定好了後，就要義無反顧，努力向前衝吧！

小健健

近來天氣終於變得寒冷，這……就是冬天？！

看新聞時發現有10位人士因天氣寒冷而死，如果各位家中是有老人家的話，便要多加小心照顧！

繼「堅定特訓」後，新一輪的任務將會是一「耐力特訓」！！

## 就要進入地獄的積奇話

很快就可以享受一連串的新年假期了，可是在此之前相信非要進入地獄一次不可，日本就在眼前，不知我們會抱著甚麼身軀前往呢？另外 My friend 小健的仙遊，這會是另一個地獄的開始嗎？近日在夢中常常夢見已故的貓咪，睡醒後的感覺十分難受，噢！李西西……。

P.S. My friend 犬記的嗜好是裹切。

## 失望的怪傑：

本想在這個星期玩筆者最期待的 DC 作品《SEGA RALLY 2》，但因為它再次延期，而令到筆者很失望。但想深一層，這都是開發人員希望讓玩者能玩到一個完善的 DC 第一個網上對戰遊戲，所以筆者都會繼續等下去。

筆者在這一個月都覺得很悶、很悶！因為這個月來並沒有很多筆者想看的漫畫推出，現在只好希望它們快點一點，否則筆者一定會悶死。

## 吃洋桃的米奇

◆上星期怪傑帶來了幾個由他的家人在元朗以有機栽種法種植的洋桃給大家，雖然賣相不是很好，但味道甘甜可口，平時不太喜歡洋桃的米奇也一口氣吃了兩個。剛巧老媽子也從街市買來幾個貴價洋桃，相比之下，還是喜歡元朗特產。謝謝怪傑。

◆新年前老媽替米奇家大掃除。OH！MY GOD！家是整齊了不少，不過書架卻變得異常陌生。

◆最近為了幾張海報的問題忙得頭暈轉向，大廠的要求果然非同凡嚮。所以，今期書還是無法為大家公布好消息。算了吧，過年前米奇一定會向大家作出 F 級疲勞轟炸的。

◆這個星期來了一位新同事 CHRISTINE 小姐，她是負責替《遊戲誌》搞形象的。日後米奇會不會需要電氣髮呢？無論如何，歡迎歡迎。

## J&J 戰記特別篇：

◆最強的對手突然出現，雖然對方的經驗值比自己高，但在下是不會就此認輸的，雖說對手只有 20 天行動時間，但因為在 20 天內有無限制的行動力，因此仍不可掉以輕心。

◆因為很多錯綜複雜的原因，在下今年似乎會在很勉強的狀態下到日本過新年，雖然過年到日本玩是早就有打算的，但原本預計有的現在沒有了……

## KOTARO

『世界原是不平等，而人生在世的責任就是要將不平等狀況扭轉！』

可是，拙者萬料不到原來持有這種想法的人也會遭受白眼……

假若滿懷熱誠，又何須歪曲事實呢？

## 小健健的牛角尖與雞翼尖

某天跟住AGENT跑去買平東西。噢，見到我想買很久的《蘇菲的世界》喲。嘿嘿，一百二十塊錢就有交易！！比起商務平了四十塊錢！！足以去新仔吃頓晚飯啊。更何況新仔的晚飯由以前的三十七塊錢，減到去三十三塊。而且款式更有四十多款之多~~。

我也不知道自己為何會很想買這本書，它好像是説一個叫蘇菲的女孩子，某天接連收到一名好像是哲學家寫的信，跟她説些似是而非的哲學問題，有時還會跟她捉捉迷藏。書評説這是一本西方哲學的入門書云云。

看着看着，蘇菲收到的第一封信，原來只有三個字，就是「你是誰？」WELL，好一個看似簡單，其實又蠻深的問題。好像有次我望住鏡子刷牙，突然之間覺得鏡中那個傢伙很陌生，亦很難相信我每天就是掛住這幅樣子去生活。每個人就是見到這個樣子，就等於見到我。「噢，原來我就是這樣子的嗎？不是吧~~。」這是心中提出的問題。既然這幅樣子是代表我的話，為何我會對它這麼陌生？是由於我見自己的樣子，是比見到其他人的樣子之機會還少？呀，所以就連自己是怎麼樣也忘記了。如果我換了另一幅樣子，然而還是保留住自己的心靈，那麼我還會是我嗎？「我」的定義，是在於自己對自己的確認，還是別人對自己的確認？

WELL，以前我發現自己提出這些問題，還以為自己在鑽牛角尖，在想些無謂東西想過了頭。（的確又真是幾無謂~~）不過後來才發現，很多哲學家想的東西比我更無謂、更鑽牛角尖~~。相比起來，我鑽的只不過是隻雞翼尖罷了。


1999年首本遊戲特刊
最強N64日版遊戲全目錄
凝聚N64魅力精華
GAME PLAYERS 64
GAME PLAYERS
12月增刊 VOL.17
《遊戲誌》製作
定價港幣30元
超詳盡攻略
薩爾達傳説～時之洋笛
GamePlayers64
N64最新遊戲介紹
MARIO PARTY
叮噹2大雄和光之神殿
最HIT遊戲全攻略
薩爾達傳説DX
DRAGON QUEST MONSTER
超過90隻遊戲介紹
CINEASTE INTL LTD.
1999年1月1日世紀末第一擊！！
超詳盡攻略
薩爾達傳說～時之洋笛
N64最新遊戲介紹
MARIO PARTY
叮噹2大雄和光之神殿
特別附錄！
兩大GAME BOY勁作全攻略
DRAGON QUEST MONSTER
薩爾達傳說DX
精靈資料一應俱全
POCKET MONSTER STADIUM
定價港幣30元